

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* PPPA DAARUL
QUR'AN MALANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE
*GOAL DIRECTED DESIGN***

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:
Alif Akbar Tejamukti
NIM: 145150401111086



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2018

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* PPPA DAARUL QUR'AN MALANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :
Alif Akbar Tejamukti
NIM: 145150401111086

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
26 Juli 2018

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Hanifah Muslimah Az-Zahra, S.Sn., M.Ds.
NIK. 201607 890811 2 001

Dosen Pembimbing II



Retno Indah Rokhmawati, S.Pd., M.Pd.
NIK. 201609 900917 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Dr. Eng. Herman Tolle, S.T, M.T.
NIP: 19740823 200012 1 001



ALIF AKBAR TEJAMUKTI

Mahasiswa

Pribadi yang sudah terbiasa dengan perencanaan diikuti dengan eksekusi yang adaptif, selalu berusaha berpikiran positif, mengutamakan kejujuran dan hasil yang maksimal. Senang menjalin relasi komunikatif dan interaktif untuk bisa bekerja sama dengan tim. Tanggung jawab selalu memiliki prioritas.

CONTACT

alifakbar01@gmail.com

0857-0620-0407

0823-3384-4562

PENDIDIKAN



BIODATA



TTL | Sidoarjo, 4 Juli 1996
Kelamin | Laki-laki
Agama | Islam
Alamat | Jalan Bendungan Palasari Kav.39
 Sigura-gura Residence - Malang

2002 - 2008

SDN Porong -Sidoarjo

2008 - 2011

SMPN 1 Porong - Sidoarjo

2011 - 2014

SMAN 1 Krembung - Sidoarjo

2014 - sekarang

Sistem Informasi Universitas
Brawijaya - Malang

KEPANITIAAN



2015 | Ketua Pelaksana Diklat FORMASI UB
2015 | Humas FILKOM Kontingen OB
2016 | Koordinator Divisi Perlengkapan BET
2017 | Steering Committee Divisi Perlengkapan
Brawijaya English Tournament (BET)

2015 - 2016

Staff HRD UKM Formasi UB

2015 - 2016

Staff Event Organizer BIOS FILKOM UB

2016 - 2017

Ketua Divisi Catur BIOS FILKOM UB

2016 - 2017

Asisten Praktikum Lab. Pembelajaran
Komputer FILKOM UB

ORGANISASI



KEMAMPUAN

MS Office (Word, Excel, Ppt)



Desain Grafis (Ai, Ps)



Programming (html, css, js, php)



Inovatif



Presentasi



Komunikasi



PENGALAMAN

Magang - Divisi Teknis
Balai Besar TNBTS
Malang 2017

HOBI

- Mengaji
- Lari
- Diskusi

BAHASA



Indonesia



Inggris

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 02 Agustus 2018



Alif Akbar Tejamukti

NIM: 145150401111086

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat diselesaikannya penelitian ini untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Penelitian ini terlaksana di DAQU Malang khususnya dan di Kota Malang umumnya. Sebagai dokumentasi akhir setelah terlaksananya penelitian, maka dilakukan penyusunan naskah skripsi ini.

Dalam pelaksanaan dan penyusunan naskah skripsi ini tentu juga banyak pihak yang terlibat dan membantu sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Wayan Firdaus Mahmudy, S.Si, M.T, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
2. Dr. Eng.Herman Tolle, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
3. Suprpto, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
4. Hanifah Muslimah Az-Zahra, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Satu.
5. Retno Indah Rokhmawati, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Dua.
6. Bapak Muhammad Zuzali selaku Kepala Perwakilan DAQU Jatim yang telah menyetujui pelaksanaan penelitian di Kantor DAQU Malang.
7. Saudara Irfan Sidkan Hakim selaku Staff Database DAQU Malang yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh staff dan karyawan DAQU Malang yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan.
10. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi dengan lancar.

Tak luput juga bahwa penulis menyadari masih perlu adanya perbaikan terkait laporan ini sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari siapapun khususnya pembaca yang bisa memperbaiki dan meningkatkan dalam pengembangan laporan lebih lanjut.

Malang, 02 Agustus 2018

Penulis

alifakbar01@gmail.com

ABSTRAK

PPPA Daarul Qur'an (DAQU) merupakan sebuah lembaga pengelola sedekah yang berkhidmat pada pembangunan masyarakat berbasis tahfizul Qur'an yang dikelola secara profesional dan akuntabel. DAQU Malang salah satu cabangnya menginginkan perbaikan pada situs web yang dimiliki baik dalam segi tampilan, struktur informasi dan tambahan fitur laporan sedekah yang dikelola untuk mendapatkan kredibilitas yang lebih baik. Metode *Goal Directed Design* dapat memberikan solusi untuk menghasilkan rancangan situs web yang sesuai dengan tujuan pengguna. Oleh sebab itu, penelitian dilakukan dengan tujuan menghasilkan rancangan situs web DAQU Malang dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*.

Dalam penerapannya, metode *Goal Directed Design* memiliki enam tahapan. Diawali dengan tahap *research* untuk mendapatkan seluruh kebutuhan dan kondisi yang diinginkan oleh *stakeholder* maupun pengguna dalam bentuk *statement of work*. Tahap *modelling* menghasilkan persona yang menggambarkan kelompok *stakeholder* dan pengguna umum yang berisi 6 variabel. Tahap *requirement definition*, memetakan kebutuhan dan gambaran pengguna menjadi kebutuhan situs web dan lingkungannya dalam bentuk tabel deskriptif kebutuhan dan domain situs sejumlah 25. Tahap *design framework* menghasilkan rancangan struktur informasi berupa *hierarchical task analysis* berdasarkan *card sorting* dan antarmuka situs web berupa *wireframe*. Tahap *design refinement*, menyempurnakan rancangan antarmuka menjadi purwarupa dalam bentuk *prototype hi-fi* dan siap untuk diuji. Tahap *design support*, menjalankan evaluasi pengujian secara kualitatif dengan *user testing* yang menghasilkan *feedback* dengan nilai positif (kelebihan) dalam hasil tampilan dan nilai negatif (kekurangan) dengan kurangnya rancangan struktur informasi yang dihasilkan. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian secara kuantitatif dengan menggunakan kuesioner SUPR-Q. Hasil kuesioner ini memberikan aspek penilaian *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty* dengan keseluruhan aspek bernilai 74,57% yang berarti bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa situs web yang dikembangkan secara keseluruhan dapat diterima dan dinilai baik oleh para responden yang mewakili pengguna donatur maupun non-donatur.

Kata kunci: *Goal Directed Design*, Antarmuka Pengguna, Arsitektur Informasi, *Usability*, *Credibility*.

ABSTRACT

PPPA Daarul Qur'an (DAQU) is a charitable institution that professionally and accountably organizes an establishment for people based on tahfizhul Qur'an. DAQU Malang as one of its branch office wants improvements to their website in aspects of appearance, information structure, as well as the addition of charity reports features to gain better credibility. Goal-Directed Design method offers a solution for designing website that suits with user's goal itself. Therefore, this research objective is to generate design of DAQU Malang website by using Goal-Directed Design method.

The Goal-Directed Design method has six phases within its application. Starting with research phase for collecting all the needs and conditions desired by stakeholders and users which formed into statement of work. Followed by modeling phase to produce persona describing a group of stakeholder and user within 6 variables. Next, requirement definition phase mapping all the needs and user descriptions into the needs of the website and its environment in descriptive table form and 25 web domains. Then, design framework that generates the design of information structure into hierarchical task analysis based on card sorting and produces wireframe as the website interface. Next, design refinement phase refining of interface design as prototype hi-fi and ready to be tested. Lastly, design support phase that practice a qualitative test evaluation with user testing method that can generate feedback with positive values in the appearance results and negative values that information structure has still lack of content. At this design support phase, quantitative testing has also be done by using the SUPR-Q questionnaire. The result of this questionnaire gives usability, credibility, appearance and loyalty with value 74,57% of all aspect. Therefore, this result can be interpreted that overall developed website had been good value and acceptable by the respondents that representing the donor and non-donor users.

Keyword: Goal Directed Design, User Interface, Information Architecture, Usability, Credibility.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Pembahasan	4
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Profil PPPA Daarul Qur'an Malang.....	8
2.2.1 Visi PPPA Daarul Qur'an	9
2.2.2 Misi PPPA Daarul Qur'an	9
2.2.3 Situs Web PPPA Daarul Qur'an Malang.....	9
2.3 <i>User Interface</i>	10
2.4 <i>Information Architecture</i>	11
2.5 <i>Persona</i>	11
2.6 <i>Goal-Directed Design</i>	13
2.6.1 Tahapan <i>Goal Directed Design</i>	14
2.7 Wawancara Pengguna.....	17
2.8 Jumlah Responden Wawancara	18
2.9 <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	18

2.10 Card Sorting	18
2.11 Wireframe	19
2.12 Eight Golden Rules of Interface Design	20
2.13 Prototype	21
2.14 Usability	22
2.15 Credibility	22
2.16 User Testing	23
2.17 Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)	23
BAB 3 METODOLOGI	25
3.1 Observasi Awal	25
3.2 Studi Literatur	26
3.3 Pengumpulan Data dan Analisis	26
3.3.1 Research	26
3.3.2 Modelling	26
3.3.3 Requirement Definition	27
3.4 Pengembangan Antarmuka	27
3.4.1 Design Framework	27
3.4.2 Design Refinement	27
3.5 Evaluasi dan Analisis	28
3.5.1 Design Support	28
3.6 Kesimpulan dan Saran	28
BAB 4 PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS	29
4.1 Pengumpulan Informasi dan Kebutuhan	29
4.1.1 Hasil Wawancara Stakeholder Situs Web DAQU Malang	29
4.1.2 Hasil Pengguna Umum Situs Web DAQU Malang	31
4.2 Pendefinisian Gambaran Pengguna	33
4.2.1 Mengidentifikasi Kelompok Pengguna	33
4.2.2 Membuat Persona Pengguna	33
4.3 Pendefinisian Konteks Kebutuhan	36
4.3.1 Mengidentifikasi Goal dan Requirement Situs Web	36
4.3.2 Menentukan Lingkungan Situs Web	38

BAB 5 PENGEMBANGAN ANTARMUKA	39
5.1 Perancangan Struktur Informasi dan Antarmuka Situs Web	39
5.1.1 Mengidentifikasi Informasi yang Disajikan	39
5.1.2 Menentukan Desain Struktur Informasi	40
5.1.3 Membuat Rancangan Detail Desain Antarmuka	43
5.2 Pengembangan Desain Antarmuka Situs Web	50
5.2.1 Membuat <i>Prototype</i> Desain Antarmuka Situs Web	50
5.2.2 Menjelaskan Spesifikasi Desain Antarmuka Situs Web	55
BAB 6 EVALUASI DAN ANALISIS	59
6.1 Pengujian Pengembangan Desain Antarmuka Situs Web	59
6.1.1 Menentukan Kelompok Responden	59
6.1.2 Mendefinisikan Skenario Pengujian	60
6.1.3 Menganalisis Hasil Pengujian	62
BAB 7 PENUTUP	73
7.1 Kesimpulan	73
7.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN A HASIL OBSERVASI SITUS WEB DAQU MALANG	78
LAMPIRAN B PERTANYAAN DAN HASIL WAWANCARA	80
LAMPIRAN C HASIL PELAKSANAAN <i>CARD SORTING</i>	88
LAMPIRAN D SKENARIO TUGAS DAN HASIL PENGUJIAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Persona	12
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kepada <i>Stakeholder</i>	29
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Kepada Donatur	31
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Kepada Non-Donatur	32
Tabel 4.4 Kelompok Pengguna	33
Tabel 4.5 Persona <i>Stakeholder</i>	34
Tabel 4.6 Persona Pengguna Umum	35
Tabel 4.7 Definisi Kebutuhan Situs Web DAQU Malang	36
Tabel 4.8 Karakteristik Lingkungan Situs Web DAQU Malang	38
Tabel 5.1 Daftar Komponen <i>Card Sorting</i>	39
Tabel 5.2 Label Kategori Komponen	40
Tabel 5.3 Hasil Pelaksanaan Teknik <i>Card Sorting</i>	41
Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang	50
Tabel 5.5 Spesifikasi Purwarupa dengan 8 <i>Golden Rules Interface Design</i>	55
Tabel 6.1 Daftar Responden Pengujian <i>User Testing</i>	59
Tabel 6.2 Daftar Responden Pengujian Kuesioner SUPR-Q	60
Tabel 6.3 Skenario Tugas Pengujian	61
Tabel 6.4 Hasil Pengujian <i>User Testing</i>	63
Tabel 6.5 Hasil Analisis Pengujian <i>User Testing</i>	67
Tabel 6.6 Hasil Pengujian Kuesioner SUPR-Q	69
Tabel 6.7 Hasil Pengujian Kuesioner SUPR-Q Pada Setiap Aspek	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman BERANDA Situs Web PPPA DAQU Malang	10
Gambar 2.2 Proses Tahapan <i>Goal Directed Design</i>	14
Gambar 2.3 Penjelasan Detail Tahapan <i>Goal Directed Design</i>	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Wireframe Tipe Hi-fi</i>	20
Gambar 2.5 Skala Konversi Kategori Nilai <i>Usability</i>	22
Gambar 2.6 Contoh Pertanyaan Pada SUPR-Q	24
Gambar 3.1 Diagram Alur Tahap Penelitian.....	25
Gambar 5.1 <i>Hierarchical Task Analysis</i> Rancangan Situs Web DAQU Malang	42
Gambar 5.2 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	43
Gambar 5.3 <i>Wireframe</i> Modal <i>Timeline Event</i>	44
Gambar 5.4 <i>Wireframe</i> Daftar Event DAQU Malang.....	45
Gambar 5.5 <i>Wireframe</i> Daftar Program Sedekah	45
Gambar 5.6 <i>Wireframe</i> Informasi Layanan	46
Gambar 5.7 <i>Wireframe</i> Informasi Qur'an Call	46
Gambar 5.8 <i>Wireframe</i> Profil DAQU Malang	47
Gambar 5.9 <i>Wireframe</i> Prosedur Ikut Kajian Tahsin & Tahfidz	48
Gambar 5.10 <i>Wireframe</i> Laporan Donasi.....	48
Gambar 5.11 <i>Wireframe</i> Testimoni Donatur	49
Gambar 5.12 <i>Wireframe</i> Tata Cara Donasi	49
Gambar 6.1 Kuesioner SUPR-Q	62
Gambar 6.2 Rumus Perhitungan Nilai SUPR-Q.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A HASIL OBSERVASI SITUS WEB DAQU MALANG.....	78
A.1 Tujuan	78
A.2 Waktu Pelaksanaan.....	78
A.3 Alamat Situs Web.....	78
A.4 Pembahasan.....	78
LAMPIRAN B PERTANYAAN DAN HASIL WAWANCARA.....	80
B.1 Tujuan	80
B.2 Pertanyaan Wawancara	80
B.3 Hasil Wawancara Responden	83
LAMPIRAN C HASIL PELAKSANAAN <i>CARD SORTING</i>	88
C.1 Tujuan.....	88
C.2 Hasil <i>Card Sorting</i> Kepada <i>Stakeholder</i>	88
C.3 Hasil <i>Card Sorting</i> Kepada Pengguna Umum	89
LAMPIRAN D SKENARIO TUGAS DAN HASIL PENGUJIAN	92
D.1 Tujuan	92
D.2 Detail Skenario Tugas Pengujian <i>User Testing</i>	92
D.3 Petunjuk Pengujian Kuesioner SUPR-Q	93
D.4 Hasil Pengujian <i>User Testing</i>	96
D.5 Hasil Pengujian Kuesioner SUPR-Q.....	100

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet yang terus berkembang dengan pesat telah merambah ke berbagai sektor kehidupan manusia sekarang ini. Aktivitas-aktifitas semakin memudahkan dengan keberadaan internet. Salah satu aktifitas yang sedang marak saat ini ialah fenomena donasi yang dilakukan melalui internet yang terbilang cukup populer dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat untuk meningkatkan kepekaan sosial. Salah satu lembaga yang menyediakan layanan donasi secara online ialah PPPA Daarul Qur'an (DAQU). PPPA Daarul Qur'an (DAQU) merupakan sebuah lembaga pengelola sedekah yang berkhidmad pada pembangunan masyarakat berbasis tahfizul Qur'an yang dikelola secara profesional dan akuntabel. Dalam menjalankan kegiatan operasionalnya, PPPA Daarul Qur'an (DAQU) memiliki beberapa cabang untuk mencapai lebih dekat dengan para donatur mereka yang terdapat di banyak lokasi. Tidak hanya sampai disitu, hampir setiap cabang PPPA Daarul Qur'an (DAQU) didukung dengan adanya situs web untuk melampirkan informasi terkait transparansi alur dana donasi mereka ke dalam berbagai program yang dijalankan oleh PPPA Daarul Qur'an (DAQU) sesuai jenis donasi yang telah diberikan oleh donatur. Hal ini menjadi harapan tersendiri untuk meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan para donatur serta untuk mengurangi anggapan yang kurang baik terhadap lembaga mereka. Dalam kasus penelitian ini, telah dilakukan observasi sebelumnya oleh peneliti terhadap tampilan antarmuka web PPPA Daarul Qur'an (DAQU) cabang Malang yaitu www.daqumalang.or.id. Dimana situs web tersebut masih ditampilkan dalam kerangka *wordpress* sehingga penyajian informasi yang tersedia masih mengikuti fitur pada kerangka yang memiliki keterbatasan. Menu yang terdapat pada situs web DAQU Malang antara lain yakni Beranda, Profil, Rekening Sedekah, Artikel Program, Artikel Santri, dan *Event* serta beberapa fitur pendukung lain yang membutuhkan eksplorasi atau interaksi lebih untuk dapat menggunakannya.

Dalam observasi tersebut, peneliti menemukan indikator permasalahan yang terdapat dalam situs web www.daqumalang.or.id (Lampiran A). Dimana situs web tersebut masih memiliki beberapa kekurangan seperti pemilihan dan penataan gambar maupun tulisan yang kurang sesuai, masih sedikitnya informasi yang disajikan, navigasi halaman yang tidak dijelaskan dengan baik. Untuk memvalidasi indikator tersebut, peneliti melakukan wawancara langsung kepada pihak DAQU Malang. Menurut mereka, situs web yang mereka miliki memang membutuhkan adanya perbaikan. Selain masih banyaknya kekurangan pada tampilan dan struktur informasi yang ada pada situs tersebut, pihak DAQU Malang juga menginginkan fitur yang dapat menyajikan pelaporan donasi yang mereka dapat secara jelas untuk mendapatkan kredibilitas yang baik bagi masyarakat. Gambaran awal yang diinginkan pihak DAQU Malang dalam fitur tersebut ialah fokus pada informasi jumlah donasi yang sudah dikumpulkan, didonasikan untuk program seperti apa dan siapa saja para donaturnya. Sejauh ini, pelaporan transparansi alur dana donasi hanya berupa media cetak atau majalah dimana informasi pelaporan

donasi tidak dapat secara efektif mencapai langsung ke para donatur. Sebagai organisasi non-profit yang menjalankan operasional donasi dari donatur merupakan sebuah tanggung jawab sosial dengan memberikan sajian transparansi pelaporan donasi yang ada, hal ini juga untuk meningkatkan nilai kredibilitas dan eksistensi organisasi (Vidal & Torres, 2005).

Sebuah situs web merupakan sebuah teknologi informasi yang memiliki antarmuka sebagai penghubung interaksi pengguna dengan informasi dalam situs web itu sendiri. Jika antarmuka yang dimiliki kurang baik, maka akan menjadi sebuah rintangan bagi para pengguna yang menimbulkan kebingungan dan perasaan tersesat serta frustrasi (Sutedja dan Harjoko, 2008). Dalam hal ini, *Human-Computer Interaction* (HCI) memiliki tujuan sebagai salah satu landasan teori terkait antarmuka produk yang interaktif demi menciptakan pengalaman pengguna yang positif. HCI memberikan pembelajaran seperti campuran model, metode dan proses yang menggabungkan tujuan pengguna secara eksplisit, atau cenderung untuk memahami tugas yang hanya disenangi pengguna (King, 2009). Berkaitan dengan DAQU Malang yang membutuhkan situs web dengan antarmuka dan fitur baru dengan tujuan yang jelas. HCI memiliki metode dengan pendekatan *goal-oriented* yang salah satunya yang bernama *Goal Directed Design*. Oleh sebab itu, metode *Goal Directed Design* dipilih untuk memberikan solusi pengembangan antarmuka situs web dengan tujuan yang spesifik mencakup perbaikan struktur informasi dan antarmuka serta fitur baru terkait laporan donasi.

Goal Directed Design adalah metodologi yang dikembangkan oleh Alan Cooper untuk perancangan antarmuka yang fokus terhadap tujuan atau *goal* yang ditentukan dengan tambahan masukan dari pengguna yang berbeda dengan berbagai macam situasi. Pembuatan model dari pengguna yang berbeda ini disebut persona, yang dapat membantu memutuskan kapan kebutuhan bersama dapat dipenuhi oleh pandangan umum atau bila pandangan berbeda diperlukan (Amann, 2009). *Goal Directed Design* memiliki 6 tahapan yakni *Research*, *Modeling*, *Requirements Definition*, *Design Framework*, *Design Refinement*, dan *Design Support* yang melibatkan kolaborasi antara perancang, manajemen dan teknologi yang memberikan kunci sukses dalam merancang suatu produk, dan juga mencakup masalah desain (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007).

Dalam *paper* penelitian Laila, Sabariah, dan Suwawi (2016) yang berjudul "*UI Design of Collaborative Learning App for Final Assignment Subject Using Goal-Directed Design*" dilakukan perancangan antarmuka sistem Aplikasi Pembelajaran Kolaboratif dengan menerapkan metode *Goal Directed Design*. Penelitian tersebut melakukan pengujian QUIM yang menghasilkan nilai *usability* 84.14% (*lecture*) dan 88.05% (*student*). Hal ini disimpulkan oleh peneliti bahwa metode *Goal Directed Design* terbukti dapat menghasilkan perancangan antarmuka yang mencapai tujuan pengguna terhadap sistem pembelajaran. Namun peneliti mendapatkan poin yang dapat menjadi saran penelitian lebih lanjut untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai faktor *usability* dalam proses perancangan antarmuka yang dilakukan pada tahap *design refinement* agar dilakukan penyempurnaan yang lebih baik sesuai standar antarmuka.

Atas uraian dan berbagai dasar pemikiran diatas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian. Penelitian yang akan dilakukan terkait bagaimana melakukan pengembangan antarmuka dan fitur baru untuk situs web DAQU Malang. Dimana pengembangan tersebut dapat mencapai tujuan utama dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* dan dukungan prinsip dalam perancangan antarmuka yakni 8 *Golden Rules Interface Design* dalam tahap *refinement* sesuai saran penelitian sebelumnya dan teknik *card sorting* dan *wireframe* untuk membantu menyelesaikan permasalahan rancangan struktur informasi yang lebih baik. Selain itu, ditambahkan pengujian dengan menerapkan *user testing* dan menggunakan *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q) untuk mendapatkan *feedback* dan penilaian khusus terkait aspek *usability*, *credibility*, *loyalty*, dan *appearance* dengan menuangkan masalah ini kedalam Skripsi yang berjudul “Pengembangan Antarmuka Website PPPA Daarul Qur’an Malang dengan Menggunakan Metode *Goal Directed Design*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil tahap *research* dari metode *Goal Directed Design*?
2. Bagaimana hasil tahap *modelling* dari metode *Goal Directed Design*?
3. Bagaimana hasil tahap *requirement definition* dari metode *Goal Directed Design*?
4. Bagaimana hasil tahap *design framework* dari metode *Goal Directed Design*?
5. Bagaimana hasil tahap *design refinement* dari metode *Goal Directed Design*?
6. Bagaimana hasil tahap *design support* dari metode *Goal Directed Design*?

1.3 Tujuan

Dalam uraian rumusan masalah yang ada, maka dapat dikemukakan beberapa pernyataan yang menjadi tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil tahap *research* dari metode *Goal Directed Design*.
2. Mengetahui hasil tahap *modelling* dari metode *Goal Directed Design*.
3. Mengetahui hasil tahap *requirement definition* dari metode *Goal Directed Design*.
4. Mengetahui hasil tahap *design framework* dari metode *Goal Directed Design*.
5. Mengetahui hasil tahap *design refinement* dari metode *Goal Directed Design*.
6. Mengetahui hasil tahap *design support* dari metode *Goal Directed Design*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian yang dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Bagi pihak DAQU Malang, dapat membantu menyediakan tampilan antarmuka baru pada situs web yang dimiliki serta tambahan fitur yang sesuai dengan tujuan yang ditentukan.
2. Bagi penulis, dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan analisis dan perancangan serta pengembangan antarmuka situs web dengan baik khususnya sekaligus memahami pendekatan metode *Goal Directed Design*, prinsip *8 Golden Rules Interface Design*, teknik *card sorting*, dan pengujian *user testing* serta evaluasi *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q).
3. Bagi akademik dan masyarakat, dapat dijadikan sebagai pendukung acuan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Metode yang dilakukan untuk pengembangan antarmuka situs web adalah metode *Goal Directed Design* dengan fokus pada metode yang hanya mencakup penerapan tahap perancangan sistem atau desain sebuah produk.
2. Perancangan antarmuka dilakukan dengan dukungan teknik *card sorting* dan prinsip *8 Golden Rules Interface Design*.
3. Penelitian masih terbatas hanya pada *platform desktop* berbasis *web* dan memprioritaskan perbaikan antarmuka situs dan penambahan fitur terkait laporan jumlah donasi, program donasi dan daftar para donaturnya.
4. Pengujian yang dilakukan pada pengembangan antarmuka situs web berfokus pada *feedback* dari pengguna dengan menerapkan *user testing* dan aspek *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty* mengadopsi *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q) dan menggunakan skala konversi *usability* secara umum.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini merupakan bentuk gambaran dari isi dokumen yang bertujuan untuk mengetahui sistematika penelitian yang akan dikerjakan secara garis besar meliputi:

BAB 1: Pendahuluan

Pada bab ini dimuat landasan awal dan permasalahan dalam penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

BAB 2: Landasan Kepustakaan

Pada bab ini dimuat pembahasan kajian pustaka mengenai landasan teori dan ilmu pengetahuan yang digunakan sebagai pendukung atau dasar pemikiran yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Hal-hal tersebut meliputi pengembangan antarmuka situs web, konsep antarmuka (*interface*), konsep arsitektur informasi, metode *Goal Directed Design*, prinsip 8 *Golden Rules Interface Design*, *Card Sorting*, *Wireframe*, *Persona*, *User Testing*, *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q), dan hal lain yang bersangkutan serta profil dan kondisi situs web organisasi yang menjadi objek observasi studi kasus.

BAB 3: Metodologi

Pada bab ini dimuat pembahasan alur dan proses penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang berisi penjabaran langkah-langkah pengembangan ulang antarmuka dan fitur baru situs web yang mengacu pada metode *Goal Directed Design*.

BAB 4: Pengumpulan Data dan Analisis

Pada bab ini dimuat pembahasan tahap pengumpulan data dan analisis untuk memahami kebutuhan kelompok pengguna yang akan digambarkan secara sistematis dan berupa persona sesuai dengan metode *Goal Directed Design*.

BAB 5: Pengembangan Antarmuka

Pada bab ini dimuat pembahasan teknik perancangan struktur informasi dengan menggunakan *card sorting* dan perancangan antarmuka berupa *wireframe* serta terkait implementasi pengembangan antarmuka dan fitur baru situs web yang mengadaptasi aturan 8 *Golden Rules Interface Design*.

BAB 6: Evaluasi dan Analisis

Pada bab ini dimuat pembahasan proses dan hasil dari pengujian terhadap antarmuka situs web yang telah dikembangkan dengan menerapkan *user testing* dan aspek *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty* mengadopsi *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q) dan menggunakan skala konversi *usability* secara umum.

BAB 7: Penutup

Pada bab ini dimuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan beserta gambaran dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

Dalam bab ini terdapat kajian pustaka yang menjelaskan secara umum penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik skripsi dan menunjukkan persamaan ataupun perbedaan penelitian tersebut terhadap penelitian terdahulu yang telah dituliskan sebelumnya. Selain itu, juga berisikan landasan teori dari berbagai sumber pustaka yang terkait dengan teori dan metode yang digunakan dalam penelitian serta penjelasan organisasi studi kasus.

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang akan dilakukan mengacu pada referensi penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *Goal-Directed Design*. Dalam *paper* penelitian Laila, Sabariah, dan Suwawi (2016) yang berjudul "*UI Design of Collaborative Learning App for Final Assignment Subject Using Goal-Directed Design*" dilakukan penelitian yang menghasilkan perancangan antarmuka Aplikasi Pembelajaran Kolaboratif dengan menerapkan metode *Goal Directed Design*. Studi kasus yang diambil dari penelitian tersebut ialah pada aplikasi pembelajaran yang dikembangkan di Universitas Telkom dengan terdapat dua kategori pengguna yakni *student* dan *lecture*. Dari pengguna tersebut dilakukan identifikasi kebutuhan, motivasi dan tingkah laku saat menggunakan aplikasi pembelajaran sehingga menyimpulkan tujuan pengguna secara jelas terhadap aplikasi. Penelitian tersebut menghasilkan keluaran berupa perancangan antarmuka sesuai fokus tujuan yang telah didapatkan dan dilakukan pengujian QUIM yang menghasilkan nilai *usability* 84.14% (*lecture*) dan 88.05% (*student*). Hal ini disimpulkan oleh peneliti bahwa metode *Goal Directed Design* terbukti dapat menghasilkan perancangan antarmuka yang mencapai tujuan pengguna terhadap aplikasi pembelajaran. Namun peneliti mendapatkan poin yang dapat menjadi saran penelitian lebih lanjut untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai faktor *usability* dalam proses perancangan antarmuka yang dilakukan dan faktor *satisfaction* dan *accessibility* dalam proses pengujian yang sama-sama mengalami perubahan (Laila, Sabariah, & Suwawi, 2016). Berdasarkan penelitian Laila, Sabariah, dan Suwawi (2016), bagian penerapan proses metode *Goal Directed Design* menjadi dukungan ataupun acuan yang dimanfaatkan ke penelitian yang akan dilaksanakan ini.

Penelitian lain yang juga menjadi acuan ialah penelitian terhadap organisasi non-profit dengan kasus permasalahan serupa yaitu pengembangan atau perbaikan antarmuka yang telah dilakukan oleh Fadhilah (2017). Dalam *paper* penelitiannya yang berjudul "Perbaikan Antarmuka dan Pengembangan Fitur Baru Situs Web *Indonesian Future Leaders Chapter* Malang Menggunakan *Framework Affordance-Based Design*" membahas mengenai tampilan antarmuka situs web IFL Malang. Dimana situs web tersebut masih memiliki kekurangan seperti banyaknya penumpukan informasi, tata letak yang kurang rapi, visualisasi berupa gambar yang masih minim, dan kurang jelasnya navigasi yang disajikan serta terbatasnya fitur blog untuk menu donasi. Peneliti menggunakan *Framework Affordance-*

Based Design untuk menghasilkan rekomendasi desain baru yang tidak hanya melihat dari sisi positif melainkan juga sisi negatif. Selain itu, hasil yang didapatkan adalah hasil pengujian menggunakan *full scale task scenario* dan PSSUQ pada aspek efektivitas dengan nilai 98,14% dan kepuasan pengguna yang mendapatkan item penilaian dalam kategori sangat baik. Dari penelitian tersebut juga, peneliti belum memaksimalkan dalam representasi hasil penelitian sehingga memberikan saran agar melakukan penelitian selanjutnya terdapat tambahan terkait pengalaman pengguna terkait interaksi dan visualisasi dari hasil tampilan aplikasi yang dikembangkan (Fadhilah, 2017). Berdasarkan penelitian Fadhilah (2017), bagian proses penelitian dan penulisan yang fokus terhadap studi kasus terkait jenis organisasi dan perbaikan dan penambahan fitur situs web menjadi dukungan ataupun acuan yang dimanfaatkan ke penelitian yang akan dilaksanakan ini.

Selain itu, penelitian lain yang digunakan sebagai pendukung ialah penelitian yang menyangkut penerapan aturan 8 *Golden Rules of Interface Design*. Terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Yamani (2017) dengan judul “Perancangan Desain *User Interface* Pada Aplikasi *Job Matching Profile* Menggunakan Prinsip 8 *Golden Rules Of Interface Design*”. Penelitian tersebut membahas mengenai perancangan desain antarmuka dari aplikasi *Job Matching Profile* sehingga aplikasi dapat mudah digunakan oleh penggunanya. Dalam merancang antarmuka aplikasi, diterapkan prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design*. Hasil yang diperoleh berdasarkan pengujian dari penelitian tersebut adalah aplikasi yang baik tampilannya serta sesuai dengan harapan pengguna. Hal yang disimpulkan peneliti bahwa tampilan aplikasi mempunyai aturan poin-poin yang ada di 8 *Golden Rules of Interface Design* itu sesuai dengan tujuan awal penelitian ini. Namun dalam penelitian tersebut masih terdapat beberapa poin terkait kurang mampunya peneliti menentukan dan memenuhi kebutuhan pengguna karena tidak dilakukan pemodelan pengguna dengan baik (Yamani, 2017). Berdasarkan penelitian Yamani (2017), bagian penerapan penjelasan prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design* menjadi dukungan ataupun acuan yang dimanfaatkan ke penelitian yang akan dilaksanakan ini.

Penelitian terdahulu yang menyangkut penggunaan teknik *card sorting* telah dilakukan oleh Sabariah (2016) juga dijadikan referensi. Penelitian tersebut berjudul “*Design Recommendation of Information Architecture Education Institution Website Using Card Sorting Method on Goal-Directed Design Method*”. Pada penelitian tersebut, memiliki pembahasan tentang bagaimana struktur informasi yang diterapkan untuk membangun sebuah situs web institusi pendidikan tinggi. Dengan menggunakan teknik *card sorting* untuk mengelompokkan informasi yang sesuai atau saling terhubung ke dalam *user interface* dan melakukan evaluasi *usability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang menghasilkan peningkatan nilai *usability* dari 56,5 menjadi 71,2. Sehingga pengguna situs web terutama calon mahasiswa dan orang tua menjadi lebih efisien, efektif, dan nyaman dalam mengakses situs web institusi pendidikan tinggi (Sabariah, 2016). Berdasarkan penelitian Sabariah (2016), bagian pelaksanaan teknik *card sorting* yang dikombinasikan dengan metode *Goal Directed Design* menjadi dukungan yang dimanfaatkan ke penelitian yang akan dilaksanakan ini.

Terdapat juga penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayat (2017) yang membahas tentang pengujian situs dengan menggunakan SUPR-Q. Penelitian yang telah dilakukan ini berjudul “Pengujian Penggunaan Laman Universitas Padjadjaran dengan Menggunakan SUPR-Q”. Pada penelitian ini, menjelaskan proses penerapan pengujian ketergunaan laman Universitas Padjadjaran yang mencakup faktor ketergunaan, kepercayaan dan kredibilitas, penampilan, serta kepuasan dengan menggunakan kuesioner *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q) dan membahas perhitungannya menggunakan rumus yang disediakan. Pengujian dilakukan kepada responden yang terdiri dari mahasiswa, civitas akademik, dan pegawai administrasi UNPAD. Hasil dari analisis perhitungannya terhadap laman Universitas Padjadjaran menunjukkan nilai SUPR-Q secara keseluruhan sebesar 70,73% yang dikonversikan menjadi nilai C (baik) berdasarkan skala konversi uji ketergunaan. Selain itu, dengan menggunakan SUPR-Q dihasilkan juga nilai setiap faktor yang dapat diketahui yakni faktor ketergunaan sebesar 70,15% (nilai C / baik), kepercayaan dan kredibilitas sebesar 70,76% (nilai C / baik), penampilan sebesar 74,12% (nilai C / baik) ,dan kepuasan sebesar 67,90% (nilai D / cukup) (Hidayat, 2017). Berdasarkan penelitian Hidayat (2017), bagian penerapan perhitungan dan analisis nilai kuesioner SUPR-Q menjadi dukungan ataupun acuan yang dimanfaatkan ke penelitian yang akan dilaksanakan ini.

2.2 Profil PPPA Daarul Qur'an Malang

PPPA Daarul Qur'an merupakan suatu lembaga pengelola sedekah yang berkhidmat pada pembangunan masyarakat berbasis tahfizhul Qur'an yang dikelola secara profesional dan akuntabel. Bermula pada 2003, saat Ustadz Yusuf Mansur berkhidmat untuk menciptakan kader-kader penghafal Al-Qur'an di Indonesia dengan Program Pembibitan Penghafal Al-Qur'an (PPPA) Daarul Qur'an. Dimulai dengan mengasuh beberapa santri tahfizh, kemudian berkembang hingga ribuan santri yang tersebar di seluruh Indonesia. Sedari awal, PPPA Daarul Qur'an berkonsentrasi dalam upaya membangun kesadaran masyarakat untuk kembali pada Al-Qur'an, dengan menggulirkan program-program yang bertujuan untuk membibit dan mencetak penghafal Qur'an. PPPA Daarul Qur'an membangun gerakan Rumah Tahfizh di dalam dan luar negeri.

Dalam program dakwah dan sosial, PPPA juga terlibat dalam pembangunan kemandirian dan pengembangan masyarakat berbasis tahfizhul Qur'an. Mulai bantuan beasiswa, kemanusiaan, kesehatan, dan pengembangan masyarakat. Dengan program kreatif, membumi, dan tepat sasaran PPPA terus dipercaya masyarakat sebagai mitra pengelola sedekah dalam pembangunan bangsa berbasis tahfizhul Qur'an. PPPA Daarul Qur'an terus mengalami perkembangan hingga bisa mencapai masyarakat secara luas dengan membuka beberapa cabang. Salah satu cabangnya adalah PPPA DAQU Malang yang memiliki tanggung jawab seperti halnya kantor pusat. PPPA DAQU Malang fokus dalam memwadahi pembangunan masyarakat berbasis tahfizhul Qur'an yang berada di Malang agar dapat bersinergi bersama memberikan perubahan positif untuk Kota Malang.

2.2.1 Visi PPPA Daarul Qur'an

Membangun masyarakat madani berbasis Tahfidzul Qur'an untuk kemandirian ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan bertumpu pada sumberdaya lokal yang berorientasi pada pemuliaan Al-Qur'an.

2.2.2 Misi PPPA Daarul Qur'an

- a) Menjadikan Tahfidzul Qur'an sebagai budaya hidup masyarakat Indonesia.
- b) Mewujudkan kemandirian ekonomi, pangan, pendidikan, dan kemandirian teknologi berbasis Tahfidzul Qur'an.
- c) Menjadikan Indonesia bebas buta Al-Qur'an.
- d) Menjadi lembaga yang menginspirasi masyarakat untuk peduli dan berpihak pada kaum lemah melalui nilai-nilai sedekah.
- e) Menjadi lembaga pengelola sedekah yang profesional, transparan, akuntabel, dan terpercaya.

2.2.3 Situs Web PPPA Daarul Qur'an Malang

PPPA Daarul Qur'an Malang (DAQU) Malang memiliki situs web yang beralamatkan www.daqumalang.or.id. Situs web tersebut digunakan sebagai wadah informasi kepada masyarakat dengan konten sajian seperti gambaran tentang profil dari organisasi, kegiatan maupun program yang dijalankan oleh pihak PPPA DAQU Malang. Berikut ini gambaran kondisi situs web pada PPPA DAQU Malang. Situs web PPPA DAQU Malang dikembangkan dengan kerangka *wordpress* dan terdapat beberapa menu diantaranya:

a) BERANDA

Merupakan menu utama yang ditampilkan oleh situs web PPPA DAQU Malang dengan berisi konten program sedekah yang dijalankan, berita dari sosial media dan situs lain yang terkait (Gambar 2.1).

b) PROFIL

Merupakan menu pendukung yang berisi informasi alamat dan kontak PPPA DAQU Malang.

c) REKENING SEDEKAH

Merupakan menu pendukung yang berisi informasi daftar rekening yang tersedia dari pihak PPPA DAQU Malang.

d) ARTIKEL

Merupakan menu pendukung yang berisi ulasan kegiatan program, cerita santri, dan artikel-artikel lain yang disajikan dari PPPA DAQU Malang.

e) EVENT

Merupakan menu tambahan lain yang menyajikan informasi tentang jadwal yang diadakan oleh pihak PPPA DAQU Malang.



User Interface merupakan sebuah bentuk tampilan yang berhubungan dengan pengguna. Selain itu, *user interface* sendiri dapat diartikan sebagai penghubung antara pengguna dengan sebuah sistem. *User Interface* merupakan salah satu unsur yang paling penting dari sebuah sistem. Jika sebuah *user interface* dirancang sederhana, maka akan memiliki kemungkinan dapat memperlambat pengguna dalam mengoperasikan sistem. Bahkan jika *user interface* yang lemah dapat menyebabkan kegagalan pada suatu sistem. Karena itu perancangan *user interface* harus dibuat sebaik mungkin. Proses perancangan *user interface* dapat

dibuat dengan pembuatan model awal terlebih dahulu, kemudian digambarkan secara lebih detail. Hasilnya bisa disajikan dalam bentuk suatu desain *prototype* yang kemudian akan dievaluasi untuk menguji kualitasnya. Dalam perancangan *user interface*, harus memperhatikan pengguna dan konsep pengerjaannya, baik itu pemahaman tentang karakteristik dan perilaku dari pengguna yang umum serta populasi dari pengguna (Hoffman, 2009).

2.4 Information Architecture

Menurut Peter Morville (2008), disebutkan bahwa terdapat 4 jenis pengertian yang menjelaskan definisi dari *information architecture*, yakni:

1. *The structural design of shared information environments.*
2. *The combination of organization, labeling, search, and navigation systems within web sites and intranets.*
3. *The art and science of shaping information products and experiences to support usability and findability.*
4. *An emerging discipline and community of practice focused on bringing principles of design and architecture to the digital landscape.*

Dari beberapa definisi tersebut dapat dijadikan sebuah kesimpulan definisi bahwa *information architecture* merupakan suatu seni dan pengetahuan tentang bagaimana menyusun, mengelompokkan, melakukan pelabelan dan pencarian terhadap informasi secara terstruktur agar orang mudah menggunakan dan menemukan hal yang mereka butuhkan.

Dalam hal penyusunan informasi tersebut adalah menentukan perbedaan tingkat informasi (*granularity*) dan menentukan hubungannya satu sama lain. Mengelompokkan informasi adalah mengatur informasi dalam kategori-kategori sesuai keterhubungannya (semantik). Dalam melakukan pelabelan dapat diartikan memberikan istilah yang dianggap representasi suatu atau sekelompok informasi (Morville, 2008).

2.5 Persona

Menurut Maguire (2001), persona merupakan sebuah representasi kebutuhan pengguna kepada tim desainer yang memberikan hal paling penting mewakili kelompok pengguna. Cara pembuatan persona dapat dilakukan dengan membuat karakter fiktif yang merepresentasi pengguna secara keseluruhan. Selain itu, persona juga dapat diartikan sebagai selembarnya profil singkat yang merepresentasikan kelompok pengguna yang memiliki karakteristik unik dalam menggunakan suatu aplikasi. Di dalam persona biasanya terdapat informasi tentang latar belakang, hobi, umur, kebutuhan pengguna, tujuan pengguna, kendala pengguna, motivasi pengguna, dan lain-lain yang dibentuk menjadi sebuah cerita naratif agar persona tersebut menjadi tampak nyata. Data yang tercantum pada persona dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendefinisikan sebuah fitur pada aplikasi. Tujuan dari adanya persona ialah

sebagai alat yang ampuh untuk berkomunikasi tentang berbagai jenis pengguna dan kebutuhan mereka, lalu menentukan pengguna mana yang paling penting untuk ditargetkan dalam perancangan aplikasi (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007).

Menurut U.S. Department of Health & Human Services (2018), beberapa elemen informasi yang terdapat pada sebuah persona ialah sebagai berikut (Tabel 2.1).

- a) Perwakilan kelompok persona
- b) Nama narasumber (fiktif)
- c) Pekerjaan dan tanggung jawab
- d) Demografi (seperti usia, pendidikan, atau status keluarga)
- e) Tujuan dan tugas yang diselesaikan terhadap aplikasi
- f) Kondisi fisik, sosial maupun teknologi
- g) Kutipan hal utama terkait aplikasi yang akan dijalankan

Tabel 2.1 Contoh Persona

(Sumber: U.S. Department of Health & Human Services, 2018)

Persona:	<i>USDA Senior Manager Gatekeeper</i>
Photo:	
Fictional name:	<i>Matthew Johnson</i>
Job title / Major responsibilities:	<i>Program Staff Director, USDA</i>
Demographics:	<ul style="list-style-type: none"> • <i>51 years old</i> • <i>Married</i> • <i>Father of three children</i> • <i>Grandfather of one child</i> • <i>Has a Ph.D. in Agricultural Economics.</i>

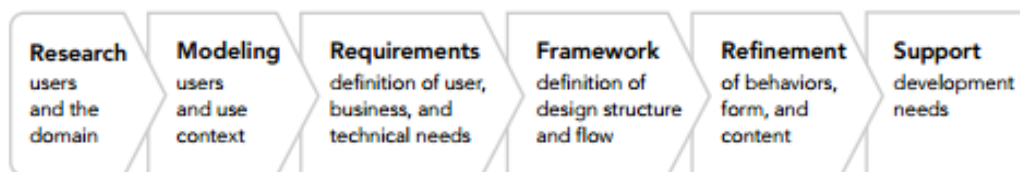
Tabel 2.1 Contoh Persona (Lanjutan)

(Sumber: U.S. Department of Health & Human Services, 2018)

Goals and tasks:	<p><i>He is focused, goal-oriented within a strong leadership role. One of his concerns is maintaining quality across all output of programs.</i></p> <p><i>Spends his work time:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Requesting and reviewing research reports,</i> • <i>preparing memos and briefs for agency heads, and</i> • <i>supervising staff efforts in food safety and inspection.</i>
Environment:	<p><i>He is comfortable using a computer and refers to himself as an intermediate Internet user. He is connected via a T1 connection at work and dial-up at home. He uses email extensively and uses the web about 1.5 hours during his work day.</i></p>
Quote:	<p><i>"Can you get me that staff analysis by Tuesday?"</i></p>

2.6 Goal-Directed Design

Goal Directed Design adalah metodologi yang dikembangkan oleh Alan Cooper untuk perancangan antarmuka yang fokus terhadap tujuan atau goal yang ditentukan dan tambahan masukan dari pengguna yang berbeda dengan berbagai macam situasi. Pembuatan model dari pengguna yang berbeda ini bisa disebut persona, yang dapat membantu memutuskan kapan kebutuhan bersama dapat dipenuhi oleh pandangan umum atau bila pandangan berbeda diperlukan (Amann, 2009). *Goal Directed Design* memiliki 6 tahapan yakni *Research, Modeling, Requirements Definition, Framework Definition, Refinement, dan Support* yang melibatkan kolaborasi antara perancang, manajemen dan teknologi yang memberikan kunci sukses dalam merancang suatu produk, dan juga mencakup masalah desain (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007).



Gambar 2.2 Proses Tahapan *Goal Directed Design*

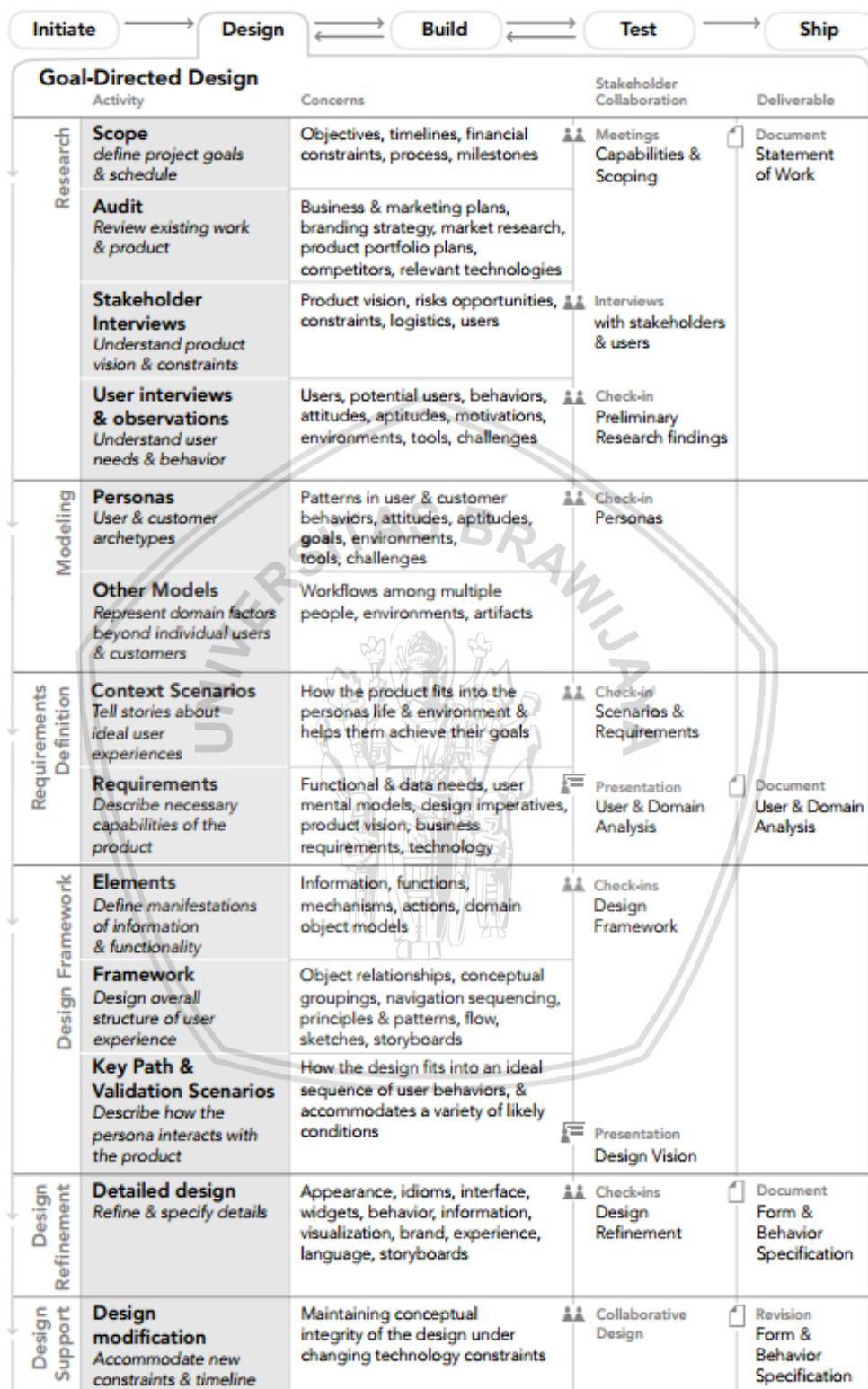
(Sumber: Cooper, Reimann, & Cronin, 2007)

Goal Directed Design merupakan metode khusus yang fokus penerapannya hanya pada tahap perancangan sistem. *Goal Directed Design* berusaha menjembatani antara penelitian (terkait pengguna) dan desain (tim pengembang) dengan 6 tahap seperti pada Gambar 2.2. Pada umumnya fokus seorang *programmer* atau perancang sistem adalah fungsi dalam sebuah aplikasi. Pembangunan yang mereka lakukan adalah dari fungsi ke fungsi. Tapi hal yang harusnya menjadi perhatian adalah apakah fungsi-fungsi yang disajikan akan membantu pengguna untuk mencapai tujuannya. Jika tujuan pengguna tercapai, maka tujuan organisasi pun akan tercapai. Hal ini menjadi tujuan dari adanya metode *Goal Directed Design* itu sendiri dengan penjelasan secara detail untuk masing-masing tahapan sebagai berikut (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007).

2.6.1 Tahapan *Goal Directed Design*

Goal Directed Design berfokus pada tujuan dari pengguna maupun *stakeholder* yang terkait. Cooper (2007) memberikan pendapatnya bahwa tujuan (*goal*) tidak sama dengan tugas (*task*). Tujuan berfokus pada kondisi akhir sedangkan tugas (*task*) merupakan proses untuk mencapai tujuan itu sendiri. Dengan berfokus pada tujuan yang diinginkan oleh pengguna, maka kita akan dapat mencapai tujuan tersebut untuk memenuhi kepuasan pengguna. Penerapan proses metode *Goal Directed Design* dilakukan pada tahap perancangan setelah inisialisasi proyek dan sebelum pembangunan atau implementasi produk.

Dalam penerapannya, *Goal Directed Design* memiliki enam tahapan. Pada setiap tahapan, terdapat berbagai macam teknik yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil yang sesuai. Hal tersebut juga disesuaikan dengan proyek yang dihadapi. Secara umum, pada setiap tahap *Goal Directed Design* lebih mudah dengan pembagian yang terdiri dari *activities*, *concerns*, *stakeholder collaboration*, dan *deliverable*. Setiap tahapan pada *Goal Directed Design* dijelaskan lebih detail pada Gambar 2.3 berikut ini.



Gambar 2.3 Penjelasan Detail Tahapan *Goal Directed Design*

(Sumber: Cooper, Reimann, & Cronin, 2007)

Berikut ini penjelasan pada tiap tahapan *Goal Directed Design* berdasarkan Gambar 2.3, antara lain:

a) Research

Tahapan ini berfokus pada pengumpulan data penelitian berupa data kualitatif dalam bentuk dokumen (*statement of work*) yang meliputi:

- Definisi ruang lingkup tujuan proyek,
- Penentuan jadwal dan *milestone* proyek,
- Kondisi bisnis yang sedang jalan saat ini,
- Strategi bisnis kedepannya.
- Tujuan proyek dan kebutuhan penggunaanya.

Data tersebut didapatkan dengan melakukan observasi dan juga wawancara terhadap *stakeholder* dan pengguna terkait.

b) Modelling

Dalam tahapan ini, dilakukan pembuatan sebuah pemodelan dari hasil *research*. Dengan cara menentukan kelompok pengguna dengan membuat persona yang akan menjadi karakter utama dalam skenario situs web tersebut. Dengan menggunakan persona dapat mendeskripsikan tentang karakteristik, tujuan, motivasi, dan aktifitas dari pengguna dalam menggunakan situs web.

c) Requirement Definition

Pada tahapan ini, dilakukan pendefinisian kebutuhan yang dibutuhkan oleh situs web berdasarkan pada persona dan hasil yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pendefinisian kebutuhan dijelaskan dengan berbagai macam seperti pembuatan daftar kebutuhan, skenario, analisis domain. Hasil dari tahap ini dapat digunakan atau menjadi landasan pada tahap selanjutnya.

d) Design Framework

Pada tahapan ini, dilakukan perancangan antarmuka situs web yang meliputi:

- Elemen yang disajikan, seperti susunan informasi ataupun fungsionalitas.
- Kerangka, gambaran hubungan, pengelompokkan dan struktur informasi atau fungsionalitas yang tersedia.
- Pembuatan tampilan dalam bentuk *design vision (wireframe)* yang memenuhi seluruh kebutuhan yang telah didefinisikan dan menjadi konsep desain yang stabil.

e) Design Refinement

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahapan sebelumnya yang melakukan pengembangan desain yang lebih sempurna dan berhubungan dengan perancangan tampilan secara rinci. Penyempurnaan rancangan ini dilakukan dengan memperhatikan *appearance*, *widgets*, *brand*, corak yang khas, informasi, visualisasi, bahasa, dan interaksi. Rancangan detail dapat digambarkan dengan berbagai macam model, salah satunya yakni dengan *Prototype (Hi-fi)*.

f) Design Support

Tahapan ini merupakan tahapan pendukung dengan melakukan evaluasi kerja dari hasil rancangan antarmuka yang sudah dilakukan agar mendapat nilai yang valid untuk diterapkannya menuju tahap pengembangan atau implementasi.

2.7 Wawancara Pengguna

Menurut Cooper (2007), wawancara kepada pengguna merupakan sebuah cara untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan mereka untuk produk mencapai tujuannya. Beberapa informasi yang seharusnya didapatkan dari pengguna adalah sebagai berikut (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007).

- a) Konteks umum / gambaran produk; Sesuai dengan kehidupan atau alur kerja mereka: kapan, mengapa, dan bagaimana produk atau keinginannya.
- b) Pengetahuan domain dari perspektif pengguna; Apa yang perlu dibutuhkan dan tindakan yang diketahui pengguna.
- c) Tugas dan aktivitas terhadap produk saat ini; baik yang tetap dibutuhkan maupun sudah tidak mendukung.
- d) Tujuan dan motivasi untuk menggunakan produk mereka.
- e) Model mental; bagaimana pengguna memikirkan pekerjaan dan aktivitas mereka, dan juga apa harapan pengguna terkait produk.
- f) Masalah dan rasa frustrasi dengan produk saat ini (contoh analogi sistem jika tidak produk saat ini tidak ada).

Menurut *Interaction Design Foundation* (2018), cara untuk melakukan wawancara kepada pengguna antara lain:

- a) Membuat kondisi dan situasi pengguna yang diwawancarai merasa nyaman.
- b) Tepat waktu untuk melaksanakan wawancara sesuai kesepakatan bersama.
- c) Fokus terhadap apa yang dikatakan oleh pengguna yang diwawancarai dan menghindari menulis jawaban pengguna secara langsung.

- d) Memberikan sambutan dan penutup yang sopan seperti ucapan terima kasih saat selesai wawancara telah selesai.

2.8 Jumlah Responden Wawancara

Menurut Krug (2006) dalam bukunya memberikan penjelasan terkait jumlah responden yang dapat mewakili atau ideal sebagai partisipan dalam pengujian adalah tiga orang, atau paling banyak empat orang. Tiga orang partisipan memungkinkan dapat mewakili semua masalah atau kebutuhan secara signifikan. Pengujian yang dilakukan dengan tiga sampai empat orang juga akan lebih mudah karena dapat berdiskusi secara langsung sehingga jawaban dan kesimpulan dapat diambil sesegera mungkin.

2.9 Hierarchical Task Analysis (HTA)

Hierarchical Task Analysis (HTA) merupakan suatu alat untuk mendeskripsikan tugas terkait hal operasi dan rencana secara hirarki (Ichsan, Sabariah, & Effendy, 2015). Operasi adalah hal yang dilakukan untuk mencapai tujuan sedangkan rencana adalah pernyataan kondisi yang mendefinisikan setiap operasi yang akan dilakukan. HTA dapat disesuaikan dengan berbagai situasi dan kebutuhan. Data yang didapatkan dapat berasal dari sejumlah sumber yang berbeda, analisis dapat dilanjutkan ke tingkat yang lebih detail, dan tidak ada ketentuan baku bagaimana hasil dapat digunakan. HTA memberikan pemahaman bagaimana cara pengguna untuk melaksanakan suatu tugas untuk mencapai tujuannya. Setiap tugas yang digambarkan dalam HTA, didefinisikan dan diturunkan menjadi beberapa tingkatan sehingga lebih mudah dipahami. HTA digambarkan dalam bentuk diagram secara hirarki dengan tambahan nomor untuk menjelaskan urutan (Dix, et al., 2004).

2.10 Card Sorting

Card sorting merupakan salah satu teknik yang populer untuk mengetahui bagaimana pengguna mengatur, memahami, dan mencari informasi dalam sebuah sistem. Terdapat sejumlah variasi pada teknik ini, seperti dengan meminta pengguna untuk mengurutkan sebuah dek kartu yang masing-masing berisi selebar fungsionalitas atau informasi yang berkaitan dengan produk atau situs web. Selanjutnya dilakukan analisis untuk mendapatkan hasil dengan mencari tren atau menggunakan analisis statistik untuk mengungkap pola dan korelasi (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007).

Menurut U.S. Department of Health & Human Services (2018), *card sorting* adalah sebuah metode yang digunakan untuk membantu mendesain atau mengevaluasi arsitektur informasi suatu situs. Teknik *card sorting* dapat dilakukan dengan menggunakan kartu aktual, potongan kertas, atau salah satu dari beberapa perangkat lunak *card sorting*. Terdapat dua jenis *card sorting* yang dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan, diantaranya:

- **Teknik *Open Card Sort***

Peserta melakukan pengaturan topik (kartu) yang telah disediakan dari konten dalam situs web ke dalam kelompok yang masuk akal bagi mereka dan kemudian memberi nama pada setiap kelompok yang mereka buat dengan cara yang mereka anggap secara akurat menggambarkan kontennya. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana pengguna mengelompokkan konten dan istilah atau label yang mereka berikan pada masing-masing kategori.

- **Teknik *Closed Card Sort***

Peserta diminta untuk mengurutkan topik dari konten dalam situs web ke dalam kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Penggunaan teknik ini bekerja paling baik saat dilakukan dengan seperangkat kategori yang telah ditentukan sebelumnya, dan untuk mempelajari bagaimana pengguna mengurutkan konten ke dalam setiap kategori.

Kedua teknik diatas dapat dipilih salah satu maupun dikombinasikan. Pelaksaaannya bisa melakukan teknik *open card sort* terlebih dahulu untuk mengidentifikasi kategori konten dan kemudian menggunakan teknik *closed card sort* untuk melihat seberapa baik label kategori bekerja. Menurut Nielsen (2004), teknik *card sorting* dapat dilakukan kepada 15 responden yang ditentukan.

2.11 Wireframe

Wireframe merupakan suatu cara dalam penataan semua komponen halaman yang meliputi desain informasi, desain antarmuka, dan desain navigasi menjadi sebuah kerangka terpadu dan seimbang. Tata letak halaman harus menggabungkan semua sistem navigasi dimana masing-masing dirancang untuk menyampaikan gambaran arsitektur yang berbeda. Semua elemen antarmuka yang digambarkan sesuai fungsionalitas yang dibutuhkan. Dan desain informasi yang mendukung sajian informasi dari isi halaman itu sendiri (Garret, 2011).

Wireframe biasa digambarkan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi tanpa adanya paduan warna dan gambar. *Wireframe* terdiri dari elemen standar seperti logo, kolom pencarian, *breadcrumb*, *header*, navigasi, konten utama, tombol / *widget*, informasi kontak, dan *footer*. Terdapat dua tipe kelompok *wireframe* yaitu:

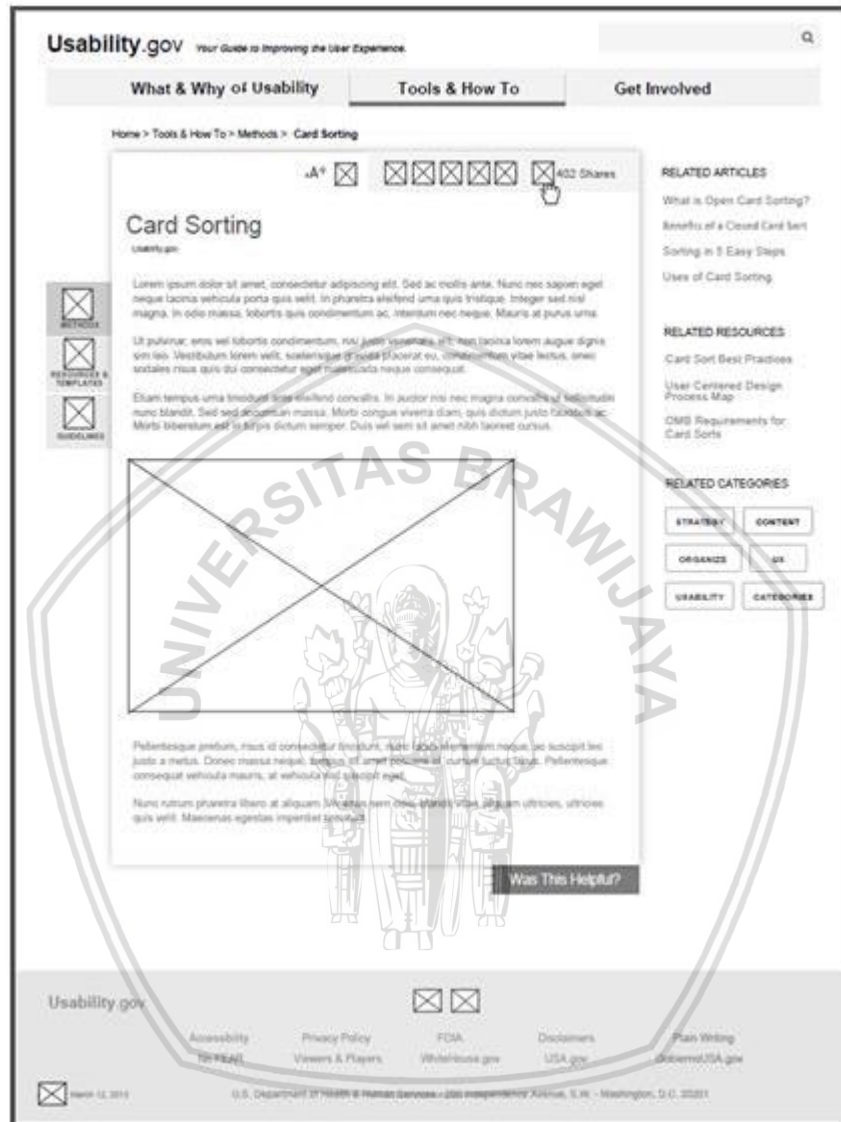
- ***Low-fidelity wireframes***

Merupakan tipe *wireframe* yang memberikan fasilitas rancangan sederhana dengan relatif lebih cepat. Digambarkan dengan konten seadanya atau teks latin (*lorem ipsum*) sebagai pengisi konten atau label.

- ***High-fidelity wireframes***

Merupakan tipe *wireframe* yang lebih baik untuk dokumentasi karena tingkat detail yang lebih rinci dengan menyertakan informasi tentang

setiap item tertentu pada halaman, termasuk dimensi, perilaku atau tindakan yang terkait secara interaktif. Contoh gambaran *wireframe* dengan tipe *High-fidelity wireframe* ditampilkan pada Gambar 2.4 berikut ini.



Gambar 2.4 Contoh Wireframe Tipe Hi-fi

(Sumber: U.S. Department of Health & Human Services, 2018)

2.12 Eight Golden Rules of Interface Design

Menurut Ben Shneiderman, Human-Computer Interaction (HCI) merupakan sebuah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya. Fokus dapipada HCI adalah pada perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (*user interface*). User interface adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. Dalam buku Ben Shneiderman yang berjudul

"*Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*" dikemukakan sebuah aturan perancangan *user interface* yang bernama *Eight Golden Rules of Interface Design*. Menurut Ben Shneiderman dan Catherine Plaisant (2005), Beberapa poin yang terdapat dalam 8 golden rules diantaranya sebagai berikut.

- a) *Strive for consistency* (berusaha untuk konsisten).
- b) *Cater to universal usability* (memungkinkan *frequent users* menggunakan *shortcuts*).
- c) *Offer informative feedback* (memberikan umpan balik yang informatif).
- d) *Design dialogs to yield closure* (merancang dialog yang memberikan penutupan (keadaan akhir)).
- e) *Prevent errors* (memberikan pencegahan kesalahan dan penanganan kesalahan yang sederhana).
- f) *Permit easy reversal of actions* (memungkinkan pembalikan aksi yang mudah).
- g) *Support internal locus of control* (mendukung pusat kendali internal).
- h) *Reduce short-term memory load* (mengurangi beban ingatan jangka pendek).

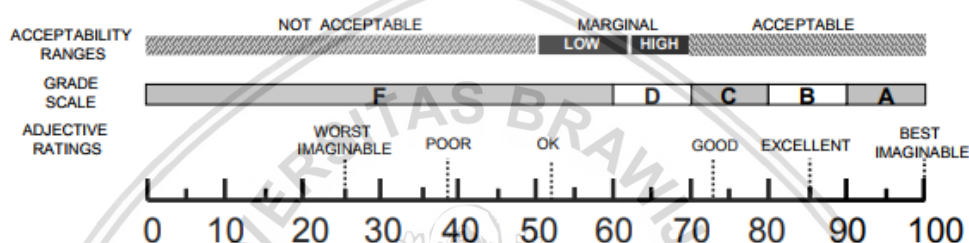
2.13 Prototype

Prototype merupakan sebuah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan demonstrasi konsep, percobaan hasil perancangan, maupun sebagai media untuk mendapatkan lebih banyak permasalahan serta kemungkinan solusinya (Sommerville, 2011). Dalam proses pengembangan antarmuka, *prototype* sering digunakan untuk menerima umpan balik dari pengguna lebih cepat untuk penyempurnaan produk akhir dalam evaluasi kegunaan sebuah sistem. Menurut Neuman (2004), *prototype* dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya ialah:

- *Prototype low-fidelity*, sebuah *prototype* yang memiliki gambaran fungsionalitas, fitur dan interaksi yang terbatas. Sebagian besar dibuat atau dilakukan untuk menggambarkan konsep, alternatif desain, atau tata letak layar. Seperti *storyboard*, *drawings*, *paper-mockups*.
- *Prototype high-fidelity*, sebuah *prototype* yang digambarkan atau dibuat dengan sepenuhnya interaktif, mewakili keseluruhan fungsi inti produk dan sering dibangun dengan sistem *prototyping* (misalnya Smalltalk, Visual Basic, atau aplikasi *prototyping* lainnya). Kategori *prototype* ini sebagian besar digunakan untuk eksplorasi dan tes tampilan dan nuansa produk akhir.

2.14 Usability

Usability merupakan salah satu fokus dari HCI yang digunakan untuk menilai kemudahan dalam penggunaan sebuah aplikasi atau sistem. Standar internasional ISO 9241-11 memberikan definisi terhadap *Usability* sebagai alat untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sistem dengan melihat efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. *Usability* bisa memberikan perbedaan terhadap nilai *user interface* sebuah situs web tersebut sudah akurat atau tidak. Maksudnya adalah dimana sebuah situs web tersebut harus bisa digunakan untuk mengambil informasi yang dibutuhkan, dan langkah-langkah yang mudah untuk mengambil informasi (Seffah, Donyaee, Kline, & Padda, 2009). Berikut ini skala konversi kategori nilai *usability* dari sebuah situs web (Gambar 2.5).



Gambar 2.5 Skala Konversi Kategori Nilai *Usability*

(Sumber: Bangor, Kortum, & Miller, 2009)

2.15 Credibility

Terdapat enam hal yang dapat dijadikan indikator untuk mengetahui nilai kredibilitas sebuah situs web (Kevin B. Wright, 2013) meskipun tidak harus seluruhnya diterapkan. Berikut beberapa hal tersebut yang perlu diperhatikan:

- Author:** Setiap informasi yang disajikan terdapat penulis yang bersedia berdiri di belakang informasi tersebut, sehingga dapat terindikasi dengan baik dan informasi dapat diandalkan.
- Date:** Tanggal dari setiap informasi yang disajikan sangatlah penting. Dengan memasukkan tanggal, situs web memungkinkan pembaca untuk membuat keputusan tentang apakah informasi tersebut cukup baru untuk tujuan mereka.
- Sources:** Situs web tepercaya, lebih baik menyediakan kutipan sumber informasi yang disajikan jika memang dilakukan pengutipan.
- Domain:** Domain disediakan dengan berbagai macam jenis sesuai dengan tujuannya. Seperti [dot]com, dan [dot]net dapat dibeli dan digunakan oleh setiap individu. Domain [dot]edu dicadangkan untuk perguruan tinggi dan universitas, sedangkan [dot]gov menandakan situs web pemerintah. Domain [dot]org biasanya digunakan oleh organisasi nirlaba yang mungkin memiliki agenda persuasi daripada pendidikan.

- e) **Site Design:** Hal ini dapat menjadi indikasi informasi yang lebih dapat diandalkan. Desain yang baik membantu membuat informasi lebih mudah diakses.
- f) **Writing Style:** Ejaan dan tata bahasa yang buruk dapat menjadi indikasi bahwa situs tersebut mungkin tidak kredibel. Dalam upaya untuk membuat informasi yang disajikan mudah dimengerti, situs yang kredibel memberikan gaya penulisan secara seksama sesuai dengan bahasa yang sesuai.

2.16 User Testing

User testing adalah kumpulan teknik pengujian yang digunakan untuk mengukur karakteristik interaksi pengguna terhadap sebuah produk, biasanya tujuan penilaian adalah nilai ketergunaan dari sebuah produk (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007). Pengujian ini membutuhkan sebuah artefak desain yang cukup lengkap dan koheren untuk diuji baik berupa produk jadi ataupun purwarupa, dimana poin utama penilaiannya adalah untuk melakukan validasi desain produk tersebut. Hasil dari pengujian ini dapat berupa *feedback* dari pengguna (responden pengujian) yang dikumpulkan dan dianalisis untuk digunakan sebagai bahan validasi desain produk dan masukan perbaikan mekanisme atau interaksi tertentu secara spesifik. Pelaksanaan pengujian *user testing* dapat dilakukan kepada 5 responden (Nielsen, 2012).

2.17 Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)

Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q) merupakan sebuah kuesioner yang dikembangkan melalui proses kualifikasi psikometrik yang menghasilkan 8 item pertanyaan terbaik lebih dari 75 kandidat pertanyaan yang diuji oleh ribuan pengguna dalam ratusan laman (Measuringu.com, 2018). Item pertanyaan tersebut dipilih karena menghasilkan reliabilitas dan sensitivitas terbaik, juga menggambarkan seberapa sukses sebuah situs web. Hasil dari kuesioner ini akan memberitahukan seberapa mudah dan bergunanya pengunjung berpikir tentang situs web yang diaksesnya. Item pertanyaan SUPR-Q dikelompokkan berdasarkan empat faktor yang terdiri atas:

- **Usability**
 - 1) *This website is easy to use.*
 - 2) *It is easy to navigate within the website.*
- **Credibility**
 - 1) *The information on the website is credible.*
 - 2) *The information on the website is trustworthy.*
- **Appearance**
 - 1) *I found the website to be attractive.*
 - 2) *The website has a clean and simple presentation.*

▪ **Loyalty**

- 1) *How likely are you to recommend this website to a friend or colleague?*
- 2) *I will likely visit this website in the future.*

Dari keempat faktor tersebut, disediakan lima pilihan (skala) untuk 7 pertanyaan dan sepuluh pilihan (skala) untuk 1 pertanyaan. Contoh pertanyaan kuesioner yang menggunakan SUPR-Q disajikan pada Gambar 2.6 berikut ini. Sebagai pengujian yang memberikan hasil secara kuantitatif. Pelaksanaan pengujian dengan menggunakan kuesioner SUPR-Q dilakukan kepada 20 responden (Nielsen, 2006).

	Strongly Disagree 1	2	3	4	Strongly Agree 5
I will likely return to the Amazon website in the future.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It is easy to navigate within the Amazon website.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The information on the Amazon website is credible.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I find the Amazon website to be attractive.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The information on the Amazon website is trustworthy.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The Amazon website has a clean and simple presentation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The Amazon website is easy to use.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

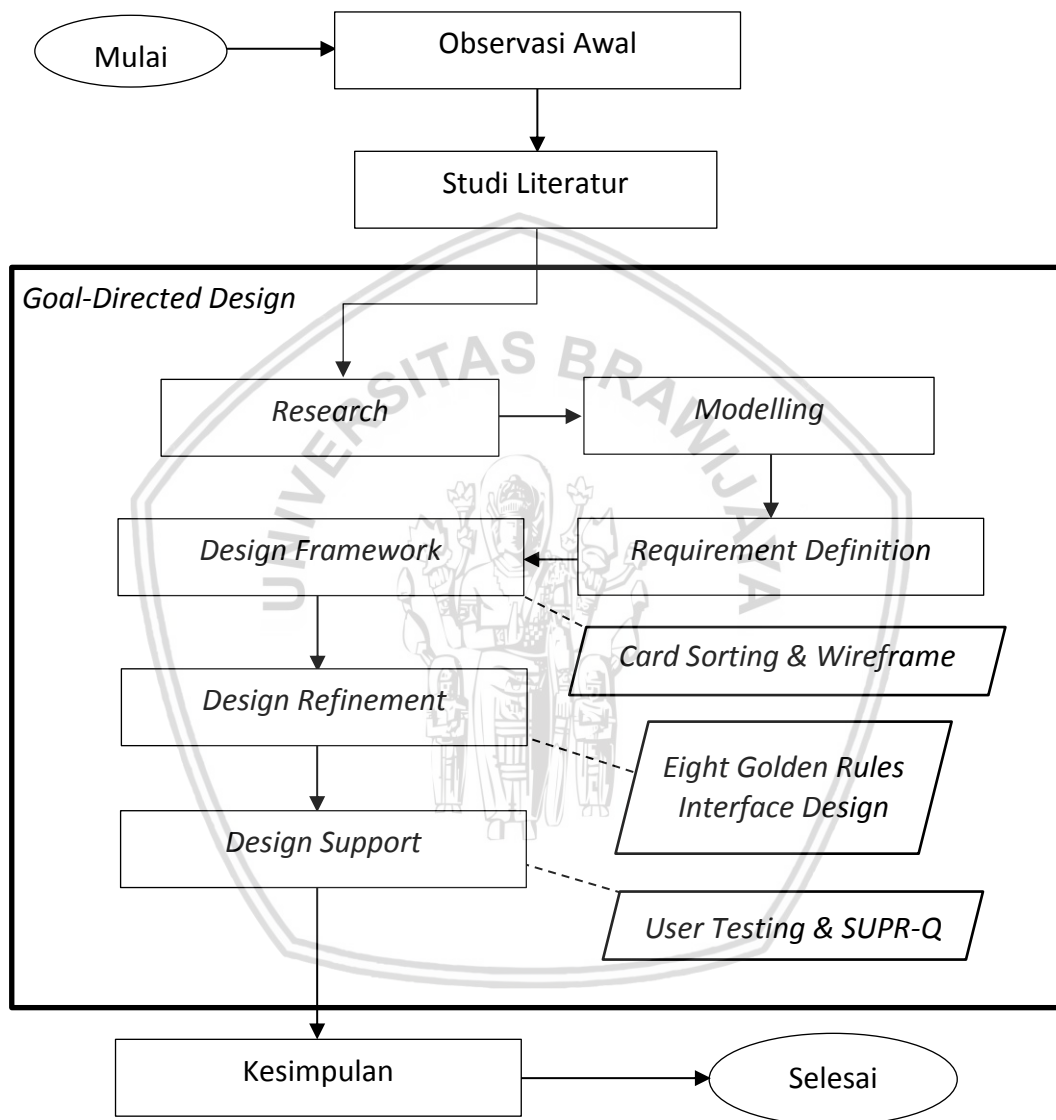
Not at all Likely 0	1	2	3	4	Neutral 5	6	7	8	9	Extremely Likely 10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 2.6 Contoh Pertanyaan Pada SUPR-Q

(Sumber: measuring.com, 2018)

BAB 3 METODOLOGI

Dalam bab ini akan dijelaskan berbagai langkah yang akan digunakan oleh penulis ketika melakukan penelitian, alasan-alasan logis di belakangnya beserta hasil dan kesimpulan. Berikut metodologi penelitian digambarkan ke dalam sebuah Gambar 3.1 berupa diagram alur tahap penelitian.



Gambar 3.1 Diagram Alur Tahap Penelitian

3.1 Observasi Awal

Pada tahap ini dilakukan aktifitas berupa pengamatan studi lapang yang mencakup pengenalan tempat penelitian secara umum, kebutuhan ataupun permasalahan yang dihadapi dalam proses bisnis yang ada dan berkaitan dengan teknologi informasi khususnya situs web serta identifikasi permasalahan yang dikembangkan dan disetujui. Dari permasalahan yang didapatkan, dilakukan

penentuan metode atau solusi yang sesuai untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang sudah dijelaskan. Dari tahap ini didapatkan gambaran umum tempat penelitian yakni lembaga penerima donasi bernama Daarul Qur'an cabang Malang dengan hasil identifikasi masalah berupa kebutuhan pengembangan antarmuka situs web untuk menyajikan informasi alur dana donasi secara khusus dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* yang dijadikan sebagai target rumusan masalah yang lebih fokus dan spesifik.

3.2 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan landasan teori maupun kerangka atau pola pikir yang dibutuhkan dalam penelitian. Sumber pembelajaran yang dijadikan referensi didapatkan dari jurnal, prosiding, *paper*, artikel dan buku berupa media cetak maupun internet yang berhubungan dengan permasalahan dan topik yang digunakan oleh penulis. Selain itu, dilakukan pengkajian pustaka yang melibatkan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan serupa sehingga penelitian yang dilakukan ini bisa menjadi lebih baik.

3.3 Pengumpulan Data dan Analisis

3.3.1 Research

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data oleh penulis dengan cara wawancara kepada *stakeholder* dan pengguna umum untuk mendapatkan data secara kualitatif. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan responden secara langsung dan sistematis, yakni membuat daftar pertanyaan terlebih dahulu dengan mengacu pada pedoman dari landasan teori kemudian menanyakan pertanyaan tersebut kepada responden sesuai urutan yang sudah dibuat sebelumnya. Durasi dan tempat wawancara akan menyesuaikan kondisi yang mendukung nanti. Wawancara terhadap *stakeholder* akan fokus pada beberapa aspek utama seperti Identitas responden, definisi ruang lingkup dan tujuan proyek, motivasi dan prioritas proyek, gambaran teknis, kondisi bisnis yang sedang jalan saat ini, strategi bisnis kedepannya, dan kebutuhan umum lainnya dari *stakeholder* seperti gambaran calon pengguna umum. Sedangkan wawancara terhadap pengguna umum meliputi aspek identitas responden, motivasi responden, tujuan dan prioritas responden, kemampuan dan aktifitas responden serta kebutuhan umum lainnya dari pengguna umum. Hasil dari tahap ini dijelaskan dalam bentuk dokumen (*statement of work*) yang mudah dipahami dan akan digunakan sebagai acuan pemodelan persona pada tahap selanjutnya.

3.3.2 Modelling

Pada tahap ini dilakukan analisis data dari hasil dokumen pada tahap sebelumnya untuk membuat persona dari pengguna yang akan menjadi karakter utama dalam skenario pada situs web yang akan dibuat. Sebelum pembuatan persona, dilakukan identifikasi pengguna yang dikelompokkan

sesuai dengan perannya yakni sebagai *stakeholder* atau pengguna umum baik donatur maupun non-donatur. Selanjutnya dibuat persona pengguna yang mengandung informasi mengenai identitas personal, tujuan, motivasi, aktifitas dan informasi pengguna umum serta ditambahkan dengan foto fiktif yang dapat mewakili pengguna sesuai dengan teori yang digunakan. Hasil tahap ini disajikan dalam bentuk tabel persona pengguna yang mudah dipahami dan dijadikan sebagai masukan untuk proses *requirement definition* pada tahap selanjutnya.

3.3.3 Requirement Definition

Pada tahap ini dilakukan analisis model pengguna dan kebutuhan fungsional yang berfokus pada skenario dari persona yang telah dibuat. Kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan akan dijelaskan dalam bentuk daftar kebutuhan situs sesuai tujuan pengguna akan digambarkan berupa tabel deskripsi dan memetakannya menjadi sebuah domain/konten. Hasil dari tahap ini adalah definisi persyaratan situs yang menyeimbangkan pengguna dengan tujuan yang ingin diperoleh. Selain itu dalam tahap ini juga akan menghasilkan informasi terkait kebutuhan lingkungan situs web. Semua hasil tahap ini akan digunakan untuk memberikan solusi terkait *design framework* yang akan dibuat pada tahap selanjutnya.

3.4 Pengembangan Antarmuka

3.4.1 Design Framework

Pada tahap ini dilakukan pembuatan konsep produk secara keseluruhan, dengan mendefinisikan kerangka dasar informasi yang disajikan pada situs web dengan teknik *card sorting* berdasarkan domain/konten yang sudah dibuat. *Card sorting* akan dilakukan dengan menggunakan lembaran kertas yang berisi informasi dengan jumlah menyesuaikan domain/konten yang sudah didapat untuk disajikan pada situs web dengan pengguna umum sebagai pesertanya. Penerapan *card sorting* akan dilakukan dengan kombinasi dua teknik, yakni *open card sort* dan *closed card sort* kepada 15 responden yang ditentukan. Teknik *card sorting* akan menghasilkan struktur informasi yang jelas sehingga dapat digunakan sebagai acuan pembuatan konsep desain yang rinci berupa *Hierarchical Task Analysis*. Konsep desain ini selanjutnya digunakan sebagai acuan pembuatan *wireframe* yang menggambarkan semua komponen hasil *card sorting* menjadi satuan desain informasi, desain antarmuka, dan desain navigasi yang terpadu dan seimbang. *Wireframe* yang dibuat adalah jenis *wireframe hi-fi*. Hasil akhir tahap ini akan digunakan untuk penerapan tahap selanjutnya yakni *design refinement*.

3.4.2 Design Refinement

Pada tahap ini akan dikembangkan sebuah purwarupa situs web yang menyempurnakan hasil *framework* yang telah dirancang sebelumnya. Desain antarmuka yang digunakan untuk membangun purwarupa mengadaptasi

prinsip 8 *Golden Rules Interface Design*. Jenis purwarupa yang dihasilkan adalah tipe *prototype hi-fi* dengan mempertimbangkan brand, ukuran, ikon, tulisan dan elemen visual lainnya yang memberikan pengalaman yang menarik dengan hasil yang jelas. Puncak hasil tahap ini merupakan dokumentasi rinci berupa perancangan tampilan yang disempurnakan dalam desain, bentuk dan perilaku yang spesifik.

3.5 Evaluasi dan Analisis

3.5.1 Design Support

Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil rancangan antarmuka yang sudah dibuat dari tahap *Refinement* agar mendapat nilai yang valid untuk diterapkan maupun landasan menuju tahap pengembangan atau implementasi. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mencakup penerapan teknik *user testing* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna dan juga penilaian evaluasi pada aspek *usability*, *credibility*, *loyalty*, dan *appearance* yang diadopsi dari *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q). Pelaksanaan pengujian *user testing* dilakukan kepada 5 responden yang terdiri dari *stakeholder*, pengguna donatur dan pengguna non-donatur. Pelaksanaan pengujian dengan menggunakan kuesioner SUPR-Q dilakukan kepada 20 responden yang terbagi atas pengguna donatur dan pengguna non-donatur. Tahap ini memberikan hasil berupa analisis *feedback* pengguna menjadi poin-poin masukan terhadap situs web yang dikembangkan dan juga analisis kuesioner SUPR-Q dengan perhitungan yang mengadopsi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penjelasan *feedback* dari pengguna dan tingkat *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty* pengguna terhadap tampilan antarmuka situs web yang telah dikembangkan.

3.6 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini dilakukan pengambilan kesimpulan dari keseluruhan hasil analisis, perancangan dan pengembangan tampilan serta evaluasi yang telah dikerjakan terhadap antarmuka situs yang terdapat pada tempat penelitian. Kemudian saran ditulis juga untuk adanya perbaikan maupun pengembangan ke depannya.

BAB 4 PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini membahas tentang pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara kepada pimpinan cabang dan perwakilan DAQU Malang sebagai *stakeholder* dan masyarakat sebagai pengguna umum. Hasil dari wawancara akan digunakan sebagai landasan analisis kebutuhan untuk pengembangan antarmuka situs web DAQU Malang serta menentukan ruang lingkup hasil pengembangan yang diharapkan.

4.1 Pengumpulan Informasi dan Kebutuhan

Dalam mengumpulkan informasi kebutuhan, dilakukan wawancara kepada pimpinan cabang dan perwakilan DAQU Malang sebagai *stakeholder* dan masyarakat sebagai pengguna umum. Dengan wawancara ini diperoleh pemahaman mengenai batasan dan tujuan situs web yang akan dikembangkan serta gambaran pengguna situs web tersebut.

4.1.1 Hasil Wawancara *Stakeholder* Situs Web DAQU Malang

Wawancara dilakukan kepada Kepala Perwakilan DAQU Jatim, Staff Program dan Staff Database DAQU Malang. Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran B) dirangkum menjadi Tabel 4.1 berikut ini dengan mengacu pada *goal* situs web yang merupakan orientasi pengembangan antarmuka situs dengan mendapatkan poin-poin pernyataan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kepada *Stakeholder*

Tanggal	2 – 5 April 2018	Lokasi	Kantor DAQU
Goal_ID	Topik Pertanyaan	Hasil Jawaban <i>Stakeholder</i>	
SA1	Strategi Bisnis DAQU Malang	a) DAQU Malang berjalan secara non-profit, dana donasi yang diterima diserahkan ke pusat. b) Operasional kantor dibantu dengan kegiatan penjualan produk PPPA DAQU, usaha mandiri, mitra bisnis DAQU (DAQU Bisnis Nusantara) dan investasi percetakan Al-Qur'an. c) Selain itu, dilaksanakan beberapa agenda acara seperti kajian rutin, <i>roadshow</i> imam, khataman, seminar <i>workshop</i> .	

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kepada *Stakeholder* (Lanjutan)

Goal_ID	Topik Pertanyaan	Hasil Jawaban <i>Stakeholder</i>
SA2	Ruang Lingkup Proyek	<ul style="list-style-type: none"> a) Perbaikan tampilan dan konten secara keseluruhan. b) Berupa <i>prototype</i> bebas (tanpa masuk sistem / <i>dummy</i>). c) Menampilkan informasi program dan layanan DAQU Malang (sedekah produktif, sedekah kemanusiaan, sedekah pendidikan dan dakwah, rumah tahfidz, gerai sedekah, kampung qur'an, konseling, mobile qur'an, dan jemput sedekah). d) <i>Prototype</i> menggambarkan alur secara jelas. e) Hasil tampilan diusahakan <i>responsive</i>. f) Batas waktu sampai pada bulan Juni.
SA3	Tujuan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> a) Mendukung segala bentuk kegiatan dan acara dakwah serta Seminar <i>Charity</i>. b) Memberikan sajian informasi agenda dakwah, program dan layanan donasi serta laporan hasil program sedekah.
SA4	Motivasi Proyek	<ul style="list-style-type: none"> a) Mengangkat isu-isu dan berita tentang sedekah.
SA5	Prioritas Proyek	<ul style="list-style-type: none"> a) Sajian konten yang menarik dan rapih, terutama profil DAQU Malang secara lengkap. b) Sajian informasi yang dapat meningkatkan kepercayaan seperti proses program donasi pada DAQU Malang. c) Sajian fitur agenda acara dan laporan donasi seperti program, kemajuan, total, target dan daftar nama donatur.

Dari setiap pernyataan hasil wawancara terhadap *stakeholder* pada Tabel 4.1 yang memiliki topik yang sama, dirangkum kembali untuk menjadi gambaran dalam pembuatan persona dan diberi kode identitas (Goal_ID) untuk membantu tahap penelitian selanjutnya yakni pendefinisian kebutuhan situs web yang dijelaskan pada Tabel 4.7.

4.1.2 Hasil Pengguna Umum Situs Web DAQU Malang

Wawancara dilakukan kepada masyarakat yang pernah mengakses situs web DAQU Malang sebagai pengguna umum dengan jumlah 3 orang yang pernah melakukan donasi (donatur) dan 3 orang yang belum pernah melakukan donasi (non-donatur). Sebagai masyarakat yang pernah menggunakan situs web DAQU Malang untuk mendapatkan layanan atau informasi terkait sebuah lembaga penerima donasi. Pada Tabel 4.2 merupakan hasil wawancara dengan 3 orang yang pernah melakukan donasi dan Tabel 4.3 merupakan hasil wawancara dengan 3 orang yang belum melakukan donasi dalam bentuk rangkuman penjelasan wawancara (Lampiran B) mereka terkait tujuan mereka dalam sebuah situs web lembaga penerima donasi sesuai waktu pelaksanaan.

Tabel 4.2 Hasil Wawancara Kepada Donatur

Tanggal	13 – 16 April 2018	Lokasi	Kantor DAQU
Goal_ID	Topik Pertanyaan	Hasil Jawaban Donatur	
DA1	Tujuan akses situs DAQU	a) Mengetahui informasi dan agenda acara setiap minggu. b) Mencari informasi tentang DAQU Malang dan kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an yang disediakan. c) Melihat kabar dan berita program donasi dan artikel motivasi terkait bersedekah.	
DA2	Motivasi akses situs DAQU	a) Mengetahui program sedekah yang dijalankan dan kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an secara rutin. b) Untuk meningkatkan keinginan bersedekah dan berbagi.	
DA3	Prioritas akses situs DAQU	a) Melihat sajian agenda acara dan kegiatan yang dijalankan. b) Melihat laporan program donasi yang lebih transparan dan detail sesuai target program.	
DA4	Saran untuk situs DAQU	a) Perbaikan susunan tampilan program dan agenda acara DAQU Malang serta penambahan widget sosial media. b) Menambahkan testimoni dari para donatur.	

Tabel 4.3 Hasil Wawancara Kepada Non-Donatur

Tanggal	12 – 18 April 2018	Lokasi	Kota Malang
Goal_ID	Topik Pertanyaan	Hasil Jawaban Non-Donatur	
NA1	Tujuan akses situs DAQU	a) Mencari informasi tentang bantuan kemanusiaan. b) Mencari informasi cara gabung kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an. c) Melihat laporan hasil dan kemajuan himpunan donasi dari masyarakat.	
NA2	Motivasi akses situs DAQU	a) Mengetahui cara melakukan donasi dan cara bergabung mengikuti kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an secara rutin. b) Mengetahui kredibilitas DAQU Malang dengan adanya transparansi program donasi yang dijalankan telah sesuai target dan sasaran.	
NA3	Prioritas akses situs DAQU	a) Melihat laporan program donasi yang lebih detail mencakup total program, nama program, total dana donasi terkumpul, deskripsi kemajuan donasi dan target donasi.	
NA4	Saran untuk situs DAQU	a) Penambahan informasi tata cara melakukan donasi dan cara gabung kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an. b) Menyediakan langkah melakukan donasi secara lengkap dan jelas. c) Menyajikan transparansi donasi dan menyediakan informasi mitra yang mendukung.	

Dari setiap pernyataan hasil wawancara terhadap pengguna umum pada Tabel 4.2 dan 4.3 yang memiliki topik yang sama, dirangkum kembali untuk menjadi gambaran dalam pembuatan persona dan diberi kode identitas (Goal_ID) untuk membantu tahap penelitian selanjutnya yakni pendefinisian kebutuhan situs web yang dijelaskan pada Tabel 4.7.

4.2 Pendefinisian Gambaran Pengguna

Untuk menentukan gambaran pengguna terkait dengan situs web DAQU Malang dilandaskan dari hasil wawancara terhadap *stakeholder*.

4.2.1 Mengidentifikasi Kelompok Pengguna

Mengidentifikasi semua pengguna dan pemangku kepentingan (*stakeholder*) yang memungkinkan berpengaruh adalah penting dilakukan pada awal pengembangan antarmuka dalam *Goal-Directed Design*. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara terhadap *stakeholder* terkait situs web DAQU Malang, pengguna dibagi menjadi dua kelompok yang dijelaskan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Kelompok Pengguna

Kelompok Pengguna	Peran
<i>Stakeholder</i>	Membuat, memperbarui dan memantau konten yang disajikan pada situs web DAQU Malang.
Pengguna umum	Melihat seluruh informasi yang disajikan situs web DAQU Malang baik sebagai donatur (pernah melakukan donasi) ataupun non-donatur (belum pernah melakukan donasi).

4.2.2 Membuat Persona Pengguna

Persona yang dibuat berdasarkan pengelompokan pengguna yang dibagi menjadi dua yaitu persona mengenai *stakeholder* dan pengguna umum. Data yang dijadikan informasi dalam persona didapatkan dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan sebelumnya, dimana persona akan berisi enam variabel yang menggambarkan masing-masing kelompok pengguna yakni demografi, tujuan, motivasi, prioritas, teknis dan gambaran umum ditambahkan dengan foto fiktif yang dapat mewakili pengguna sesuai dengan teori yang digunakan. Berikut bentuk persona dari *stakeholder* secara keseluruhan dimana Tabel 4.5 menjelaskan persona *stakeholder* dan Tabel 4.6 menjelaskan persona pengguna umum.

Tabel 4.5 Persona Stakeholder

Stakeholder		
		
Demografi <ul style="list-style-type: none"> - Usia 21 – 40 tahun. - Laki-laki dan perempuan. - <i>Maintenance</i> TI, Admin web dan sosial media, pelaksana kegiatan program. 	Tujuan <ul style="list-style-type: none"> - Memberi sajian informasi agenda dakwah, program dan layanan donasi serta laporan hasil program. 	Motivasi <ul style="list-style-type: none"> - Mengangkat artikel terkait kabar tentang sedekah.
Prioritas <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan agenda acara dan laporan donasi secara berkala. 	Teknikal <ul style="list-style-type: none"> - Pengoperasian situs web dilakukan selama jam kerja maupun diluar jam kerja jika diperlukan. 	Umum <ul style="list-style-type: none"> - Menampilakn info acara terdekat dan laporan program donasi beserta daftar donaturnya.

Tabel 4.6 Persona Pengguna Umum

Pengguna Umum		
		
Demografi <ul style="list-style-type: none"> - Usia 18 – 59 tahun. - Pelajar, Mahasiswa, Pekerja lepas, Pengusaha, Karyawan dan Pegawai Negeri, serta Ibu rumah tangga. - Laki-Laki dan Perempuan. 	Tujuan <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui agenda acara setiap minggu. - Mencari informasi kegiatan tahsin dan tahfidz Qur'an. - Mendapatkan kabar dan berita program donasi dan artikel motivasi terkait bersedekah. - Melihat laporan hasil dan kemajuan dana donasi dari masyarakat. 	Motivasi <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti kegiatan dan donasi program yang dijalankan DAQU Malang. - Mengetahui cara melakukan donasi. - Mengetahui cara bergabung kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an.
Prioritas <ul style="list-style-type: none"> - Laporan program donasi yang lebih transparan dan detail sesuai target program. - Melihat daftar program donasi yang sedang berjalan. - Melihat laporan program donasi secara detail. 	Teknikal <ul style="list-style-type: none"> - Situs web yang dapat diakses sewaktu-waktu. - Menyajikan informasi dari yang terbaru. - Informasi yang disajikan terpercaya dan akurat. 	Umum <ul style="list-style-type: none"> - Situs web yang menyajikan program dan agenda acara DAQU Malang yang mudah dipahami. - Adanya testimoni dari para donatur. - Transparansi donasi. - Tersedia informasi mitra yang mendukung.

4.3 Pendefinisian Konteks Kebutuhan

Secara keseluruhan konteks kebutuhan adalah informasi tentang penjelasan tujuan dan kebutuhan serta lingkungan sistem yang akan dikembangkan. Berdasarkan pada *Goal-Directed Design* untuk pengembangan antarmuka situs web DAQU Malang dilakukan sebuah proses pendefinisian kebutuhan dan lingkungan situs berdasarkan hasil persona dan wawancara sebelumnya. Hasil tersebut akan dianalisis menjadi sebuah domain atau konten yang akan menyusun kerangka situs web DAQU Malang pada tahap selanjutnya.

4.3.1 Mengidentifikasi *Goal* dan *Requirement* Situs Web

Goal atau tujuan adalah kondisi akhir yang diharapkan oleh seseorang, dimana hal ini juga dapat menjadi pendorong dibalik sebuah perilaku orang tersebut (Alan Cooper, 2007). *Goal* yang sudah didapatkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan baik kepada *stakeholder* dan juga pengguna umum akan dijadikan sebuah kebutuhan situs web yang akan dikembangkan. Hal ini akan dipetakan seperti pada Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Definisi Kebutuhan Situs Web DAQU Malang

Goal_ID	Deskripsi <i>Requirement</i> Situs Web	Domain/Konten
SA1	Memberikan informasi tentang penjelasan lembaga DAQU Malang secara lengkap dan jelas.	Profil DAQU Malang
SA5	Menyajikan kontak DAQU Malang secara lengkap.	Kontak DAQU Malang
SA1 NA4	Menyediakan informasi mitra yang mendukung.	Daftar mitra / <i>link</i> terkait
SA2	Menampilkan informasi program sedekah pendidikan dan dakwah DAQU Malang.	Sedekah Pendidikan dan Dakwah
SA2	Menampilkan informasi program sedekah kemanusiaan DAQU Malang.	Sedekah Kemanusiaan
SA2	Menampilkan informasi program sedekah produktif DAQU Malang.	Sedekah Produktif
SA2	Menampilkan informasi layanan <i>mobile</i> qur'an DAQU Malang.	Layanan <i>Mobile</i> Qur'an
SA2	Menampilkan informasi layanan Gerai Sedekah Online DAQU Malang.	Gerai Sedekah Online
SA2	Menampilkan informasi layanan qur'an <i>call</i> DAQU Malang.	Informasi Qur'an Call

Tabel 4.7 Definisi Kebutuhan Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Goal_ID	Deskripsi <i>Requirement</i> Situs Web	Domain/Konten
SA2	Menampilkan informasi layanan jemput sedekah DAQU Malang.	Jemput Sedekah
SA2	Menampilkan informasi layanan konseling DAQU Malang.	Layanan Konseling
SA1	Menampilkan informasi tentang kabar dan layanan kajian tahsin & tahfidz DAQU Malang secara lengkap dan jelas.	Kajian Tahsin & Tahfidz
SA2		
SA4		
DA1		
DA2		
SA1	Menampilkan informasi layanan khataman DAQU Malang.	Kegiatan Khataman
SA2		
SA5	Menampilkan sajian laporan donasi secara keseluruhan yang berisi total program sedekah, total dana, total donatur dan nama donatur.	Laporan Donasi DAQU Malang
DA3		
NA1		
NA2		
NA3		
SA3	Menyajikan kabar dan artikel berita tentang sedekah.	Kabar DAQU Malang
SA4		
DA1		
SA3	Dapat menyajikan informasi acara kajian dakwah.	Kajian Dakwah Islami
SA3	Dapat menyajikan informasi kegiatan seminar <i>charity</i> .	Seminar Sedekah
SA3	Dapat menyajikan informasi kegiatan <i>roadshow</i> imam.	<i>Roadshow</i> Imam
SA3	Dapat menyajikan informasi kegiatan <i>workshop</i> .	<i>Workshop</i>
DA1	Mengetahui informasi dan agenda acara setiap minggu.	Timeline event DAQU Malang
DA3	Melihat sajian agenda acara dan program yang dijalankan yang selalu <i>up to date</i> .	

Tabel 4.7 Definisi Kebutuhan Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Goal_ID	Deskripsi <i>Requirement</i> Situs Web	Domain/Konten
DA4	Menampilkan informasi tambahan dari sosial media sebagai <i>widget</i> pada situs web.	<i>Widget</i> Sosial Media
DA4	Menampilkan testimoni dari para donatur.	Testimoni Donatur
NA1	Menyediakan langkah melakukan donasi secara lengkap jelas.	Tata Cara Sedekah
NA3		
NA4		
NA1	Menyediakan cara bergabung kegiatan tahsin dan tahfidz qur'an.	Prosedur Ikut Tahsin & Tahfidz
NA3	Menampilkan konten dokumentasi program kegiatan secara keseluruhan.	Konten Foto / Video

Pada Tabel 4.7, dilakukan pendefinisian domain/konten pada setiap kebutuhan sesuai dengan *goal* yang telah didapatkan sebelumnya melalui Goal_ID. Hasil pendefinisian domain/konten ini akan menjadi landasan komponen *card sorting* pada tahap selanjutnya yakni *design framework* yang disajikan pada Tabel 5.1.

4.3.2 Menentukan Lingkungan Situs Web

Untuk menentukan lingkungan situs web yang akan dikembangkan, dijelaskan beberapa hal yang terkait mengenai karakteristik perangkat keras, perangkat lunak dan kebutuhan yang relevan untuk mengakses situs web DAQU Malang. Penjelasan tersebut disajikan pada Tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8 Karakteristik Lingkungan Situs Web DAQU Malang

Karakteristik	Keterangan
Perangkat keras	Dapat berupa komputer, laptop maupun <i>smartphone</i> yang memiliki perangkat lunak dan jaringan internet yang sesuai.
Perangkat lunak	Dapat berupa <i>web browser</i> yang mendukung HTML 5.
<i>Web Server</i>	Fungsi <i>Web Server</i> untuk mentransfer berkas permintaan pengguna melalui protocol yang ditentukan.
Kebutuhan lain	Jaringan internet dari modem, <i>wi-fi</i> atau yang lainnya.

BAB 5 PENGEMBANGAN ANTARMUKA

5.1 Perancangan Struktur Informasi dan Antarmuka Situs Web

Setelah melakukan analisis dan mendapatkan daftar komponen domain/konten yang dibutuhkan untuk mengembangkan antarmuka situs web DAQU Malang. Setiap komponen domain/konten akan disusun untuk dijadikan dasar struktur informasi situs web DAQU Malang. Untuk mendapatkan arsitektur informasi berdasarkan kebutuhan dan komponen yang sudah dilakukan. Digunakan teknik *card sorting* dalam pelaksanaan terhadap responden yang ditentukan. Sehingga hasil ini dapat menjadi landasan rancangan detail antarmuka situs web DAQU Malang.

5.1.1 Mengidentifikasi Informasi yang Disajikan

Salah satu langkah menerapkan teknik *card sorting* adalah menentukan daftar komponen yang menjadi dasar struktur informasi yang akan disajikan pada situs. Teknik *card sorting* akan dilakukan pada 15 responden yang terdiri dari *stakeholder* dan pengguna umum yang pernah melakukan donasi (donatur) maupun yang belum pernah melakukan donasi (non-donatur). Daftar komponen yang dijadikan sebagai landasan struktur informasi berdasarkan pemetaan kebutuhan sebelumnya (Tabel 4.7) digambarkan pada Tabel 5.1 berikut ini.

Tabel 5.1 Daftar Komponen *Card Sorting*

ID_Konten	Domain/Konten
KS01	Profil DAQU Malang
KS02	Kontak DAQU Malang
KS03	Daftar mitra / <i>link</i> terkait
KS04	Sedekah Pendidikan dan Dakwah
KS05	Sedekah Kemanusiaan
KS06	Sedekah Produktif
KS07	Layanan <i>Mobile</i> Qur'an
KS08	Gerei Sedekah Online
KS09	Informasi Qur'an Call
KS10	Jemput Sedekah
KS11	Layanan Konseling
KS12	Kajian Tahsin & Tahfidz
KS13	Kegiatan Khataman
KS14	Laporan Donasi DAQU Malang

Tabel 5.1 Daftar Komponen *Card Sorting*

ID_Konten	Domain/Konten
KS15	Kabar DAQU Malang
KS16	Kajian Dakwah Islami
KS17	Seminar Sedekah
KS18	Roadshow Imam
KS19	Workshop
KS20	<i>Timeline event</i> DAQU Malang
KS21	Widget Sosial Media
KS22	Testimoni Donatur
KS23	Tata Cara Sedekah
KS24	Prosedur Ikut Tahsin & Tahfidz
KS25	Konten Foto / Video

Daftar komponen yang telah dikumpulkan diatas, disalin menjadi lembaran kertas untuk pelaksanaan *card sorting* dengan *stakeholder* dan pengguna umum sebagai responden dengan jumlah 15 orang. Lembaran kertas yang dibuat berjumlah 25 lembar yang masing-masing berisikan domain/konten yang tersedia.

5.1.2 Menentukan Desain Struktur Informasi

Pelaksanaan *card sorting* dilakukan dengan dua teknik yakni *open card sort* dan *closed card sort* secara bertahap baik perseorangan maupun berkelompok. Teknik pertama yang dilakukan ialah menerapkan teknik *open card sort* kepada seorang *stakeholder* guna mendapatkan label kategori untuk pengelompokan konten yang sudah ada. Dari penerapan tersebut dihasilkan beberapa label kategori untuk tiap konten pada Tabel 5.2 sebagai berikut.

Tabel 5.2 Label Kategori Komponen

No.	Label Kategori
1	Beranda
2	Program Sedekah
3	Daftar Layanan
4	Tentang DAQU
5	Tentang Sedekah

Dari label kategori yang sudah didapatkan, pelaksanaan *card sorting* dilanjutkan kepada *stakeholder* lain dan para pengguna umum dengan menerapkan teknik *closed card sort*. Responden dapat langsung menyusun

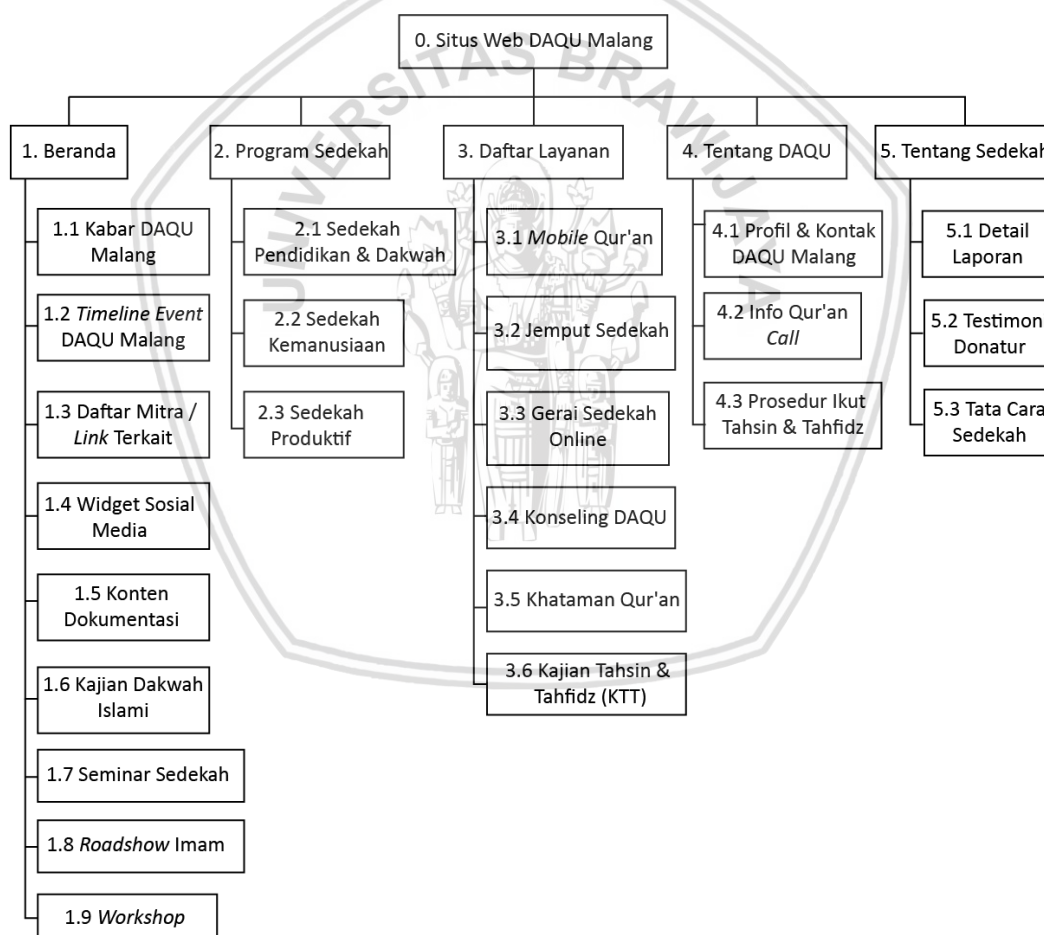
komponen struktur informasi yang sesuai dengan label kategori yang sudah disediakan. Hal ini juga dilakukan untuk mengukur seberapa baik label kategori yang sudah dibuat pada *open card sort* sebelumnya. Hasil keseluruhan pelaksanaan teknik *card sorting* diuraikan secara kuantitatif pada Tabel 5.3 berikut ini (berdasarkan Lampiran C).

Tabel 5.3 Hasil Pelaksanaan Teknik *Card Sorting*

Konten	Beranda	Program Sedekah	Daftar Layanan	Tentang DAQU	Tentang Sedekah
Profil DAQU Malang	0	0	0	15	0
Kontak DAQU Malang	0	0	0	14	1
Daftar mitra / <i>link</i> terkait	11	0	0	4	0
Sedekah Pendidikan dan Dakwah	0	15	0	0	0
Sedekah Kemanusiaan	0	15	0	0	0
Sedekah Produktif	0	15	0	0	0
Layanan <i>Mobile</i> Qur'an	0	0	15	0	0
Gerai Sedekah Online	0	5	10	0	0
Informasi Qur'an <i>Call</i>	0	0	7	8	0
Jemput Sedekah	0	0	15	0	0
Layanan Konseling	0	0	15	0	0
Kajian Tahsin & Tahfidz	0	5	10	0	0
Kegiatan Khataman	2	0	13	0	0
Laporan Donasi DAQU Malang	0	0	0	0	15
Kabar DAQU Malang	12	0	0	3	0
Kajian Dakwah Islami	10	4	1	0	0
Seminar Sedekah	7	0	4	0	4
Roadshow Imam	7	3	5	0	0
Workshop	7	4	4	0	0
<i>Timeline event</i> DAQU Malang	15	0	0	0	0
Widget Sosial Media	12	0	0	3	0
Testimoni Donatur	0	0	0	0	15
Tata Cara Sedekah	0	0	0	0	15
Prosedur Ikut Tahsin & Tahfidz	0	0	0	15	0
Konten Foto / Video	12	0	0	0	3

Data kuantitatif yang diambil dari responden ialah konten dengan nilai tinggi tanpa menghiraukan selisih nilai. Pelaksanaan teknik *card sorting* tidak hanya dilakukan untuk mendapatkan data secara kuantitatif, melainkan juga dilakukan pengambilan secara kualitatif dengan berdiskusi langsung ataupun menerima tanggapan langsung dari responden selama proses pengambilan teknik *card sorting* berlangsung. Data kualitatif yang didapatkan yakni masukan untuk konten kontak DAQU Malang yang lebih baik disatukan dengan konten profil DAQU Malang dan konten kajian dakwah islami, seminar sedekah, *roadshow* imam, dan workshop untuk disatukan dalam kategori *event* DAQU Malang.

Setelah mendapatkan seluruh data dari penerapan teknik *open card sort* dan *closed card sort*. Hasil tersebut digambarkan ke dalam bentuk *hierarchical task analysis* yang sesuai sehingga dapat dijadikan acuan untuk pembuatan rancangan detail desain selanjutnya dengan lebih jelas. Pada gambar 5.1 ditampilkan bentuk *hierarchical task analysis* yang telah dibuat sebagai berikut.



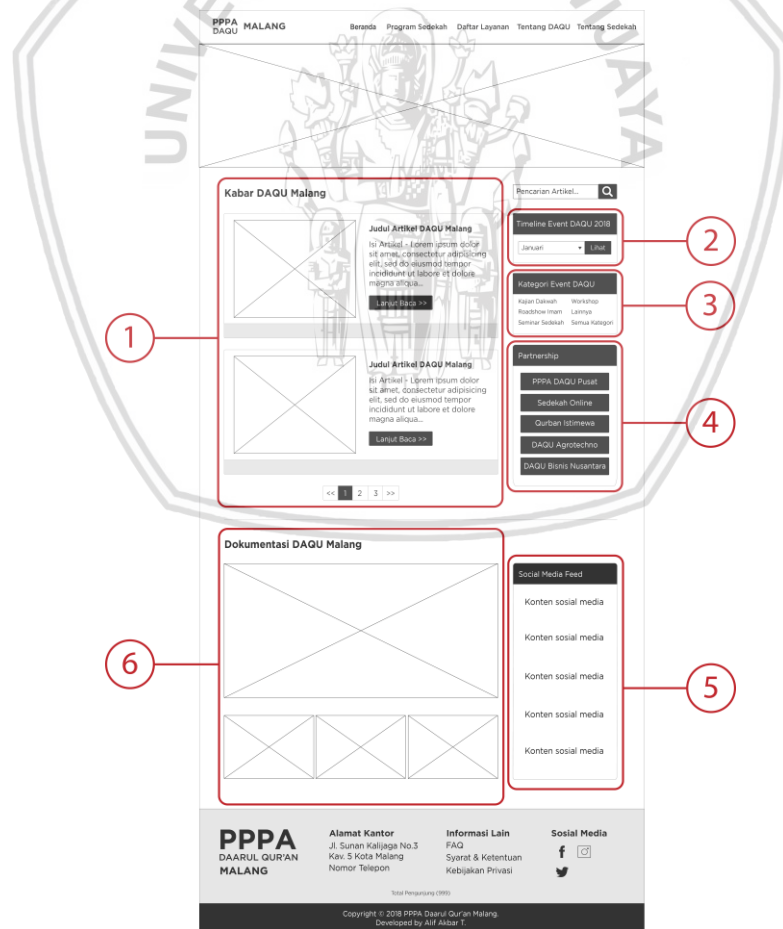
Gambar 5.1 Hierarchical Task Analysis Rancangan Situs Web DAQU Malang

5.1.3 Membuat Rancangan Detail Desain Antarmuka

Rancangan detail desain antarmuka bertujuan untuk menjelaskan bagaimana susunan komponen yang sudah didapatkan menjadi informasi dalam bentuk sketsa (*wireframe*). Pada bagian ini dijelaskan desain antarmuka yang dibuat berdasarkan setiap konten yang telah disusun. Perancangan desain antarmuka yang dibuat mencakup tampilan antarmuka halaman situs web secara garis besar dengan lebih merepresentasikan penempatan konten-konten yang ada.

5.1.3.1 Desain Antarmuka Beranda

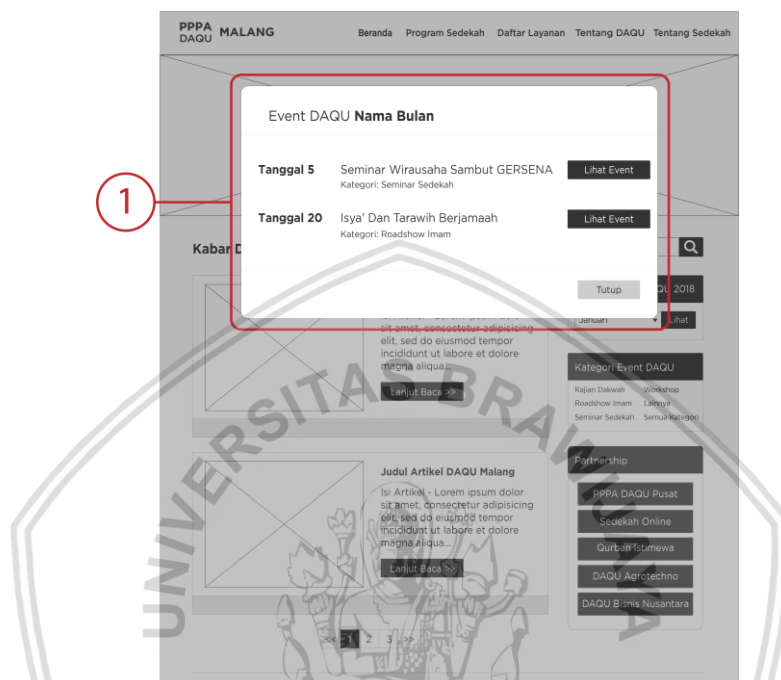
Desain antarmuka beranda merupakan halaman utama atau awal situs web. Detail desain antarmuka beranda dibuat dalam bentuk *wireframe* yang mencakup konten Kabar DAQU Malang ditunjukkan dengan nomor 1, *Timeline event* DAQU Malang ditunjukkan dengan nomor 2, Kategori *Event* DAQU Malang (Kajian Dakwah Islami, Seminar Sedekah, *Roadshow* Imam, *Workshop*) ditunjukkan dengan nomor 3, Daftar mitra / *link* terkait ditunjukkan dengan nomor 4, *Widget* Sosial Media ditunjukkan dengan nomor 5, dan Konten Foto / Video ditunjukkan dengan nomor 6. Rancangan tampilan antarmuka tersebut digambarkan pada Gambar 5.2 berikut ini.



Gambar 5.2 *Wireframe* Halaman Beranda

5.1.3.2 Desain Antarmuka Modal *Timeline Event*

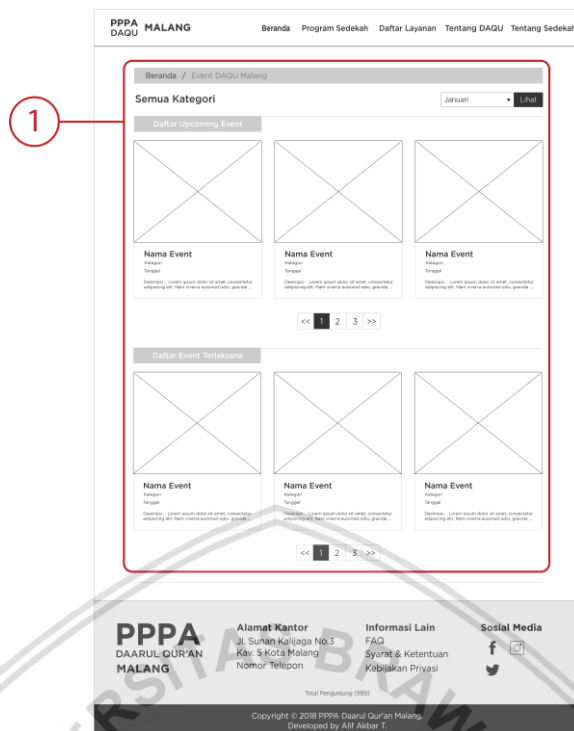
Desain antarmuka Modal *Timeline Event* merupakan sebuah tampilan dalam bentuk modal (*popup*). Dimana detail desain antarmuka ini dibuat untuk mencakup *Timeline event* DAQU Malang yang berisi informasi lini masa acara DAQU Malang yang diselenggarakan setiap bulannya. Rancangan tampilan antarmuka ini ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.3 berikut ini.



Gambar 5.3 Wireframe Modal *Timeline Event*

5.1.3.3 Desain Antarmuka Daftar *Event* DAQU Malang

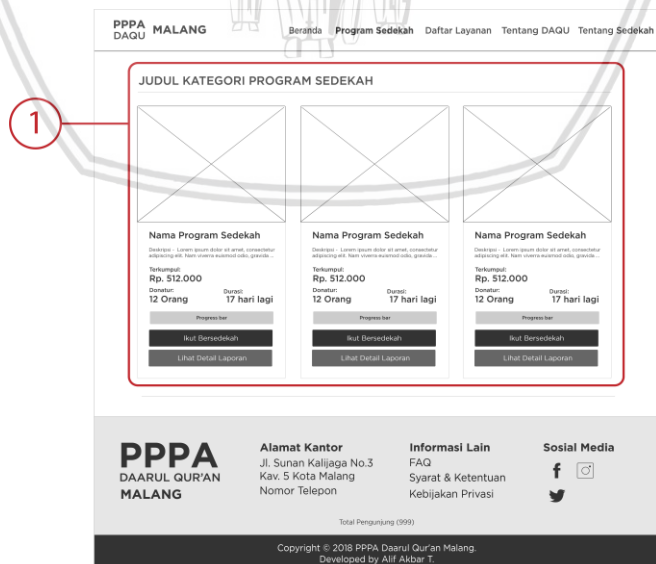
Desain antarmuka daftar *event* DAQU Malang merupakan halaman yang menampilkan daftar dari semua *event* DAQU Malang sesuai dengan kategori yang dipilih. Berikut rancangan tampilan antarmuka ini yang mencakup konten Kajian Dakwah Islami, Seminar Sedekah, *Roadshow* Imam, *Workshop* ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Wireframe Daftar Event DAQU Malang

5.1.3.4 Desain Antarmuka Daftar Program Sedekah

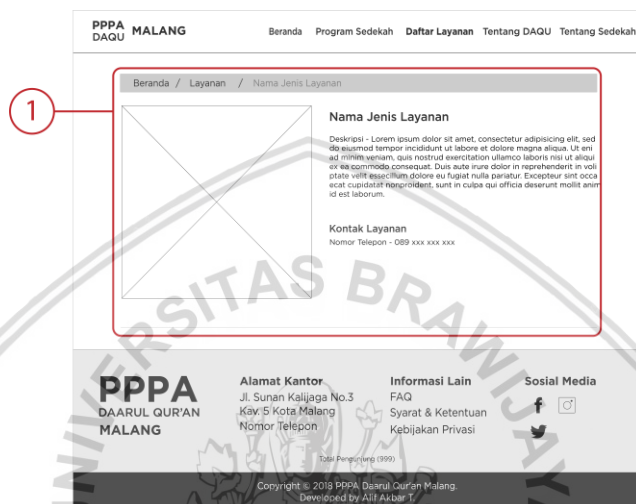
Desain antarmuka daftar program sedekah merupakan halaman yang menampilkan daftar dari semua program sedekah yang dilakukan DAQU Malang sesuai dengan kategori yang dipilih. Berikut rancangan tampilan antarmuka ini yang mencakup konten Sedekah Pendidikan dan Dakwah, Sedekah Kemanusiaan, dan Sedekah Produktif yang ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Wireframe Daftar Program Sedekah

5.1.3.5 Desain Antarmuka Informasi Layanan

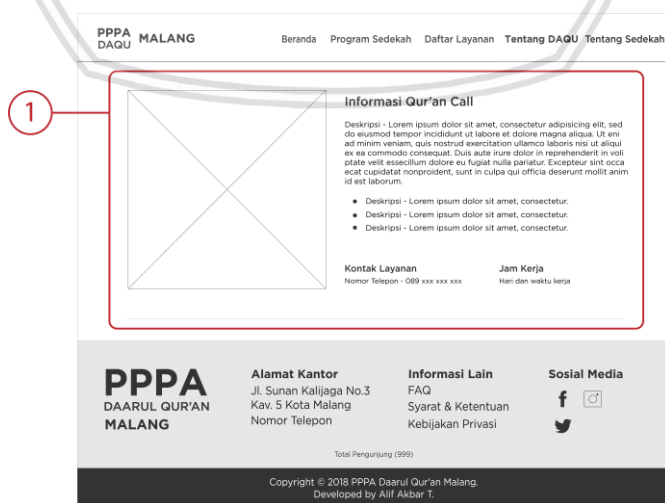
Desain antarmuka informasi layanan merupakan halaman situs web yang menampilkan informasi detail sebuah layanan yang disediakan oleh DAQU Malang. Rancangan ini dibuat dengan mencakup konten Layanan *Mobile Qur'an*. Gera Sedekah Online, Jemput Sedekah, Layanan Konseling, Kajian Tahsin & Tahfidz, dan Kegiatan Khataman. Rancangan tampilan antarmuka ini ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.6 berikut ini.



Gambar 5.6 Wireframe Informasi Layanan

5.1.3.6 Desain Antarmuka Informasi Qur'an Call

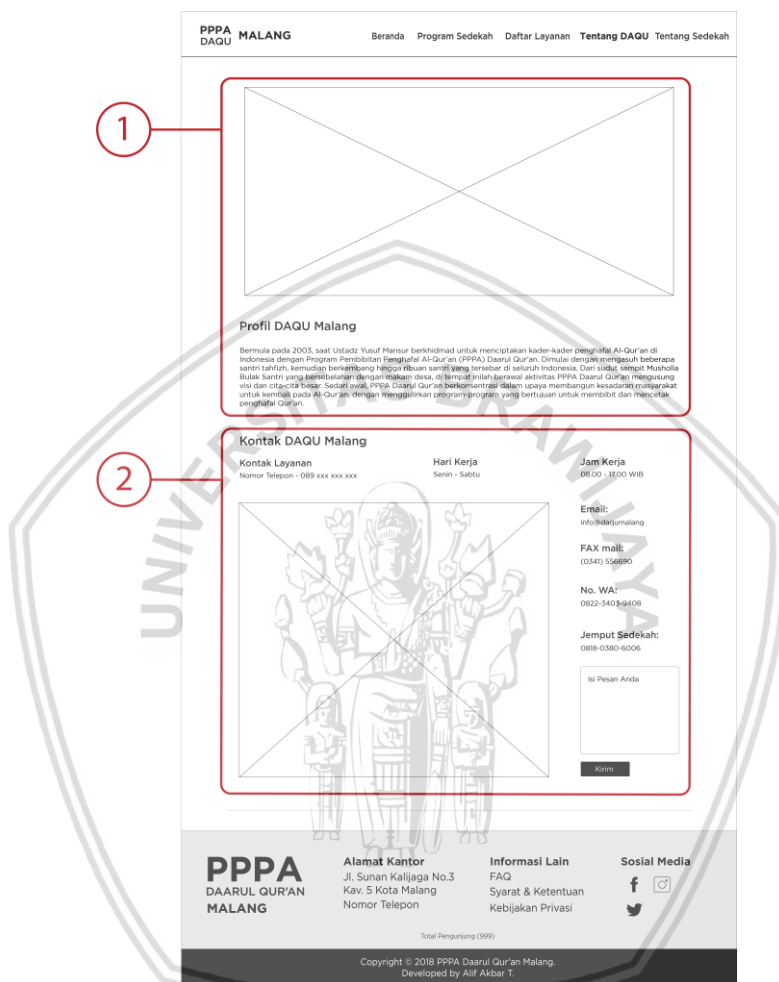
Desain antarmuka informasi qur'an *call* merupakan halaman situs web yang menampilkan informasi detail layanan qur'an *call*. Rancangan ini dibuat dengan mencakup konten Layanan Qur'an *Call* dan ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.7 berikut ini.



Gambar 5.7 Wireframe Informasi Qur'an Call

5.1.3.7 Desain Antarmuka Profil DAQU Malang

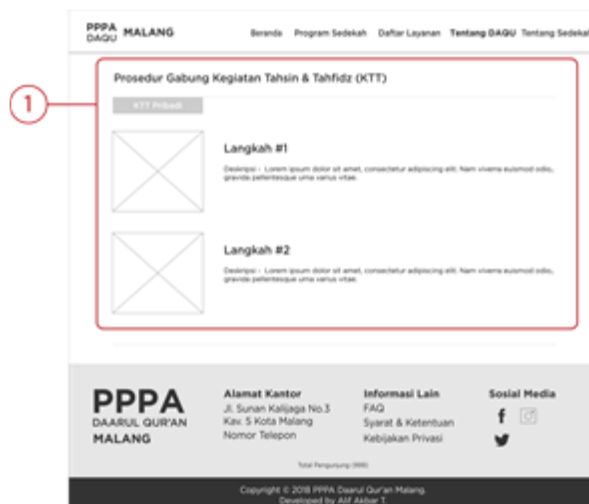
Desain antarmuka profil DAQU Malang merupakan halaman yang menyajikan informasi lengkap tentang DAQU Malang termasuk daftar kontak yang dimiliki. Rancangan ini dibuat untuk mencakup konten Profil DAQU Malang ditunjukkan nomor 1 dan Kontak DAQU Malang ditunjukkan nomor 2. Rancangan tampilan antarmuka ini digambarkan pada Gambar 5.8 berikut ini.



Gambar 5.8 Wireframe Profil DAQU Malang

5.1.3.8 Desain Antarmuka Prosedur Ikut Kajian Tahsin & Tahfidz

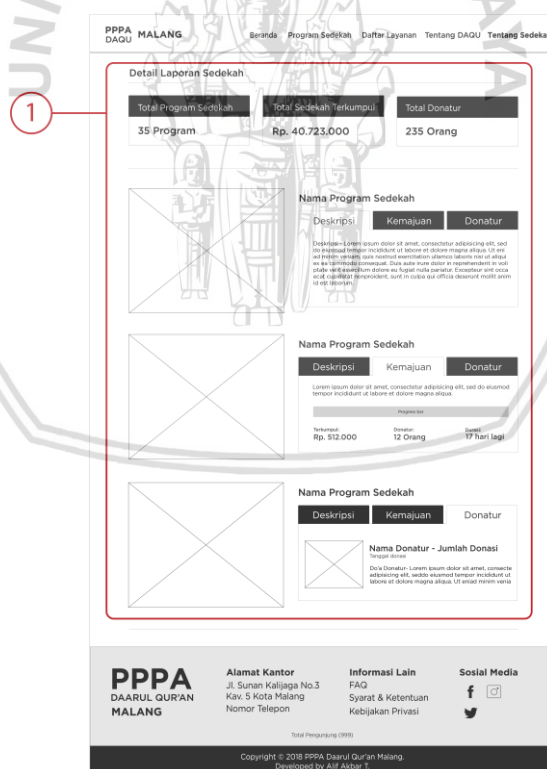
Desain antarmuka prosedur ikut kajian tahsin dan tahfidz merupakan sebuah halaman yang menyajikan informasi terkait panduan untuk bergabung mengikuti kegiatan kajian tahsin dan tahfidz yang mencakup konten Prosedur Ikut Tahsin & Tahfidz. Rancangan tampilan antarmuka ini ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.9 berikut ini.



Gambar 5.9 Wireframe Prosedur Ikut Kajian Tahsin & Tahfidz

5.1.3.9 Desain Antarmuka Laporan Donasi

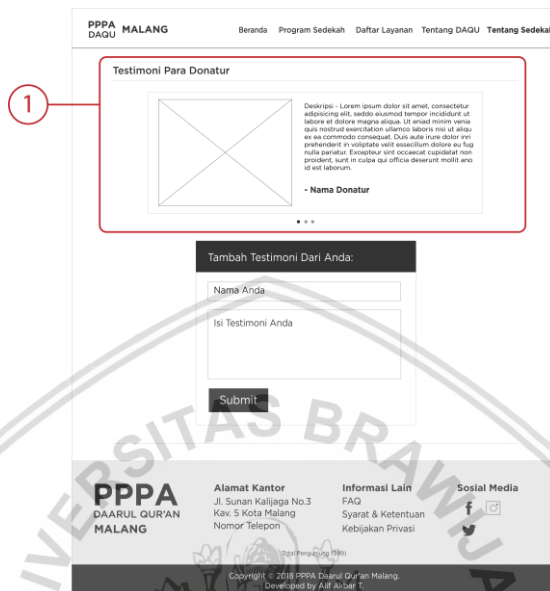
Desain antarmuka laporan donasi merupakan halaman yang menampilkan semua informasi terkait program sedekah yang dilaksanakan DAQU Malang dengan mencakup konten Laporan Donasi DAQU Malang. Rancangan tampilan antarmuka ini ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.10 berikut ini.



Gambar 5.10 Wireframe Laporan Donasi

5.1.3.10 Desain Antarmuka Testimoni Donatur

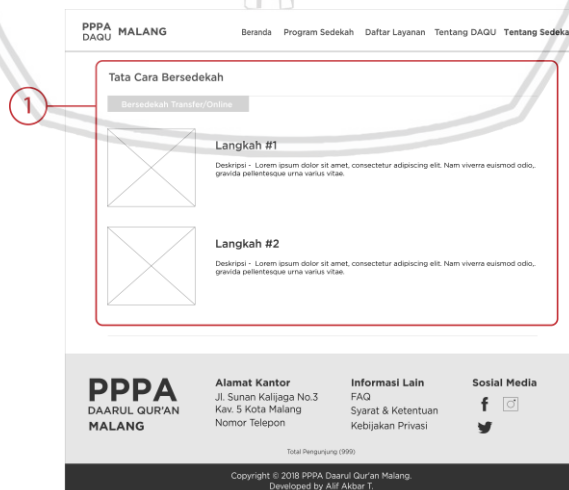
Desain antarmuka testimony donatur merupakan sebuah halaman yang menampilkan beberapa testimoni dari para donatur yang telah memberikan kesan maupun pesan terhadap DAQU Malang. Rancangan ini dibuat dengan mencakup konten Testimoni Donatur dan ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.11 berikut ini.



Gambar 5.11 Wireframe Testimoni Donatur

5.1.3.11 Desain Antarmuka Tata Cara Sedekah

Desain antarmuka tata cara sedekah merupakan sebuah halaman yang memberikan informasi terkait panduan untuk melakukan donasi atau sedekah ke pihak DAQU Malang berdasarkan cakupan konten Tata Cara Sedekah. Rancangan tampilan antarmuka ini ditunjukkan nomor 1 pada Gambar 5.12 berikut ini.



Gambar 5.12 Wireframe Tata Cara Donasi

5.2 Pengembangan Desain Antarmuka Situs Web

Desain antarmuka yang sudah dibuat berupa *wireframe* dilanjutkan ke tahap pengembangan menjadi sebuah purwarupa. Purwarupa yang dibangun adalah *prototype* jenis *high-fidelity*, yakni purwarupa yang sifatnya mendekati dengan wujud produk akhir dan digambarkan atau dibuat dengan sepenuhnya interaktif, mewakili keseluruhan fungsi inti produk. Purwarupa ini akan digunakan untuk eksplorasi dan pengujian tampilan dan nuansa produk akhir pada tahap selanjutnya.

5.2.1 Membuat *Prototype* Desain Antarmuka Situs Web

Pada tahap ini dijelaskan hasil pembangunan purwarupa berdasarkan tahap sebelumnya untuk menyempurnakan hasil rancangan detail desain antarmuka yang berupa *wireframe*. Hasil pembangunan purwarupa dapat dilihat pada Tabel 5.4 berikut ini.

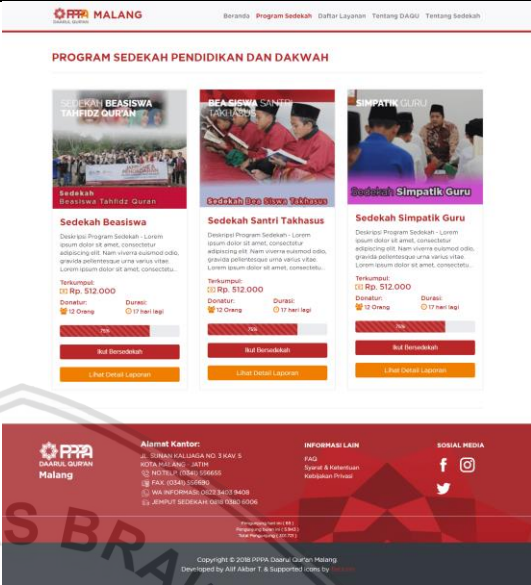


Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang

Nama Halaman	Hasil Purwarupa
Halaman Beranda	

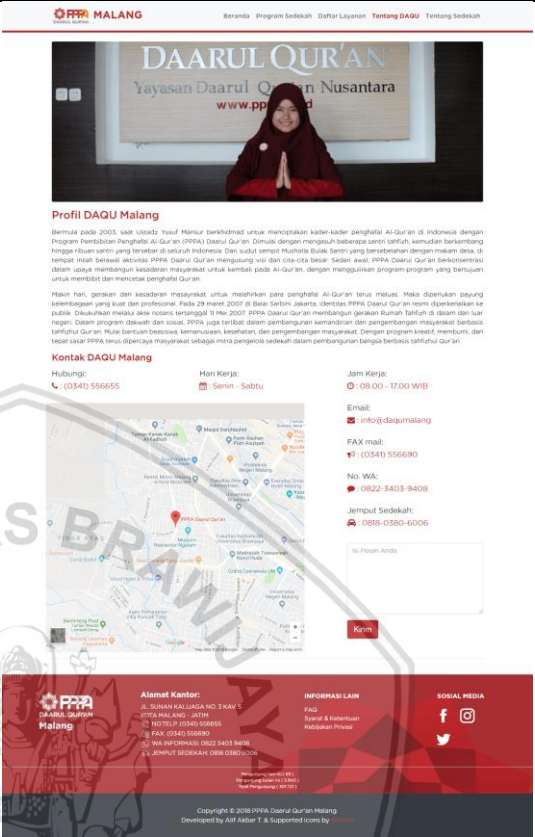
Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Nama Halaman	Hasil Purwarupa
Modal <i>Timeline Event</i>	
Daftar <i>Event</i> DAQU Malang	

Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Nama Halaman	Hasil Purwarupa
Daftar Program Sedekah	
Detail Informasi Layanan	
Informasi Qur'an Call	

Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Nama Halaman	Hasil Purwarupa
Profil DAQU Malang	 <p>Profil DAQU Malang</p> <p>Bermula pada 2003, saat Ustadz Yusuf Mansur berkhidmat untuk mencetak kader-kader penghafal Al-Qur'an di Indonesia dengan Program Pembinaan Penghafal Al-Qur'an (PPPA) Daarul Qur'an Dimula dengan mengahai belasan santri tahfidz, kemudian berkembang hingga ribuan santri yang tersebar di seluruh Indonesia. Dari jumlah sampai Mahasiswa Bina Santri yang bersekolah dengan madrasah diniyah, di tempat inilah berawal aktivitas PPPA Daarul Qur'an mengungkap visi dan cita-cita besar. Semen sejak PPPA Daarul Qur'an berkolaborasi dalam upaya membangun kesadaran masyarakat untuk kembali pada Al-Qur'an, dengan menggunakan program-program yang bertujuan untuk membina dan mencetak penghafal Qur'an.</p> <p>Makin hari, gerakan dan kesadaran masyarakat untuk melahirkan para penghafal Al-Qur'an terus meluas. Maka diperlukan payung perlindungan yang kuat dan profesional. Pada 29 Maret 2007 di Balai Satrio Jember, berdirilah PPPA Daarul Qur'an resmi dipaparkan ke publik. Diukuhkan melalui akta notaris tertanggal 8 Mei 2007 PPPA Daarul Qur'an membangun gerakan Rumah Tahfidh di dalam dan luar negeri. Dalam program dakwah dan sosial, PPPA juga terlibat dalam pembangunan kemahasiswaan dan pengembangan masyarakat berbasis tahfidh Qur'an. Rukh berkesinambungan, kemurahan, keikhlasan, dan pengabdian masyarakat. Dengan program beasiswa, membina, dan hope sahar PPPA terus dipercaya masyarakat sebagai mitra pengelola sedekah dalam pembangunan bangsa berbasis tahfidh Qur'an.</p> <p>Kontak DAQU Malang</p> <p>Hubungi: (0341) 556655 Senin - Sabtu</p> <p>Jam Kerja: 08.00 - 17.00 WIB</p> <p>Email: info@daqumalang</p> <p>FAX mail: (0341) 556690</p> <p>No. WA: 0822-3403-9408</p> <p>Jemput Sedekah: 0888-0380-6006</p> <p>Kirim</p> <p>Alamat Kantor: Jl. SUNGAI MALINDA NO. 3 KAW 5 KOTA MALANG - JATIM NO TELP (0341) 556655 FAX (0341) 556690 WA INFORMASI: 0822 3403 9408 JEMPUT SEDOKAH: 0888 0380 6006</p> <p>INFORMASI LAIN FAQ Rajual & Kiblatul Publikasi Pribadi</p> <p>SOSIAL MEDIA </p> <p>Copyright © 2018 PPPA Daarul Qur'an Malang Developed by Aul Aabir T & Supported icons by </p>
Prosedur Kajian Tahsin & Tahfidz	 <p>Prosedur Gabung Kegiatan Tahsin & Tahfidz (KTT)</p> <p>KTT Pribadi</p> <p>Langkah #1 Mendatang kantor DAQU Malang secara langsung untuk daftar dan mengikuti Kajian Tahsin & Tahfidz.</p> <p>Langkah #2 Mengisi form pendaftaran dan jadwal Kajian Tahsin & Tahfidz sesuai dengan kemampuan pribadi.</p> <p>Langkah #3 Mengajukan kegiatan Kajian Tahsin & Tahfidz dengan jadwal yang telah disediakan dan sesuai kemampuan pribadi.</p> <p>Alamat Kantor: Jl. SUNGAI MALINDA NO. 3 KAW 5 KOTA MALANG - JATIM NO TELP (0341) 556655 FAX (0341) 556690 WA INFORMASI: 0822 3403 9408 JEMPUT SEDOKAH: 0888 0380 6006</p> <p>INFORMASI LAIN FAQ Rajual & Kiblatul Publikasi Pribadi</p> <p>SOSIAL MEDIA </p> <p>Copyright © 2018 PPPA Daarul Qur'an Malang Developed by Aul Aabir T & Supported icons by </p>

Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Nama Halaman

Hasil Purwarupa


Laporan Donasi

The screenshot displays the 'Detail Laporan Sedekah' (Detailed Charity Report) page on the Daulat Qur'an Malang website. The header includes the organization's logo and navigation links: Beranda, Program Sedekah, Daftar Layanan, Tentang DAQU, and Tentang Beasiswa. The main content area features three summary cards at the top: 'Total Program Sedekah' (35 Programs), 'Total Sedekah Terkumpul' (Rp. 40.723.000), and 'Total Donatur' (235 Orang). Below these are three featured charity projects: 'Sedekah Beasiswa Tahfidz Quran' (with a photo of students), 'Sedekah Jembatan Kehidupan' (with a photo of a bridge construction), and 'Sedekah Operasi Quran' (with a photo of people reading). Each project card includes a brief description and a progress bar. A section titled 'Nama Donatur - Rp. 200.000' lists two donors with their names and donation amounts. The footer contains contact information, social media links, and copyright details.

Testimoni Donatur

The screenshot shows the 'Testimoni Para Donatur' (Donor Testimonials) page on the Daulat Qur'an Malang website. The header is identical to the previous page. The main content area features a testimonial from a donor named 'Donatur #1 (2017)' who provided a positive review of the organization's work. Below the testimonial is a form for adding new testimonials, with fields for 'Nama Anda' (Your Name) and 'Isi Testimoni' (Testimonial Content), and a 'Submit' button. The footer is also identical to the previous page.

Tabel 5.4 Daftar Hasil Purwarupa Situs Web DAQU Malang (Lanjutan)

Nama Halaman	Hasil Purwarupa
Tata Cara Sedekah	

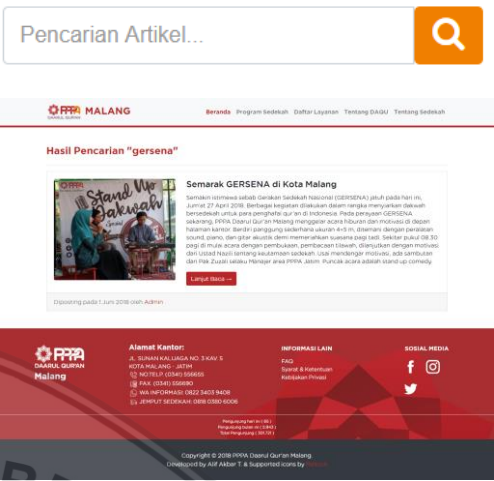

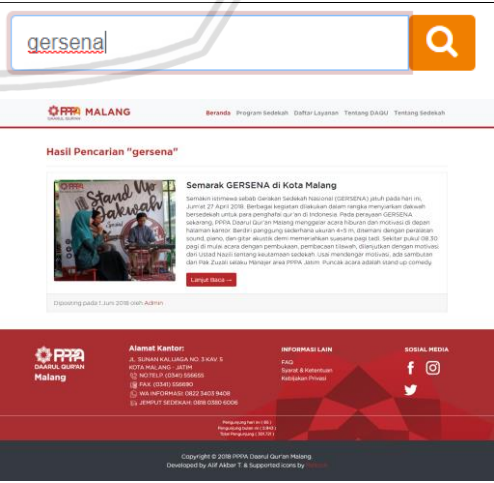
5.2.2 Menjelaskan Spesifikasi Desain Antarmuka Situs Web

Hasil purwarupa yang telah dibuat, disesuaikan dengan mengadopsi prinsip 8 *Golden Rules Interface Design*. Prinsip tersebut digunakan untuk melengkapi pengembangan purwarupa sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai standar desain sebuah antarmuka situs web. Prinsip ini mencakup beberapa poin diantaranya *Strive for consistency*, *Cater to universal usability*, *Offer informative feedback*, *Design dialogs to yield closure*, *Prevent errors*, *Permit easy reversal of actions*, *Support internal locus of control*, dan *Reduce short-term memory load*. Berikut penjelasan spesifikasi purwarupa yang mengadaptasi prinsip 8 *Golden Rules Interface Design* dapat dilihat pada Tabel 5.5.

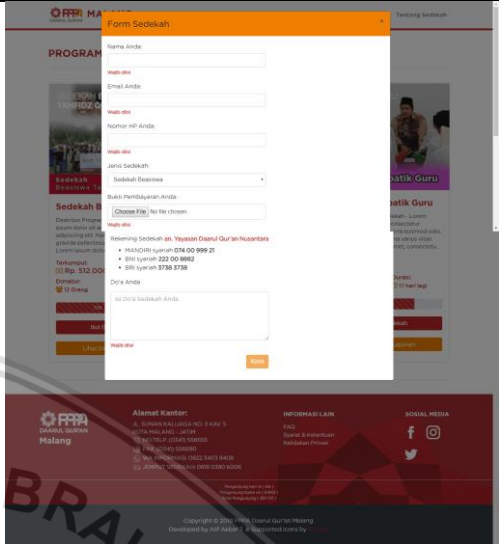


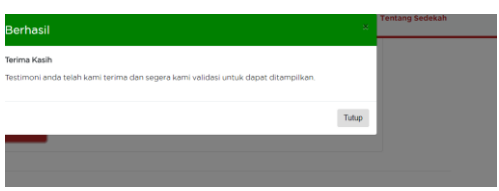
Tabel 5.5 Spesifikasi Purwarupa dengan 8 *Golden Rules Interface Design*

8 Golden Rules	Deskripsi Prinsip	Contoh Hasil Purwarupa
<i>Strive for consistency</i>	Purwarupa yang dihasilkan memiliki konsistensi secara keseluruhan dalam hal warna yakni merah dan oranye serta dan jenis tulisan menggunakan tipe Gotham.	

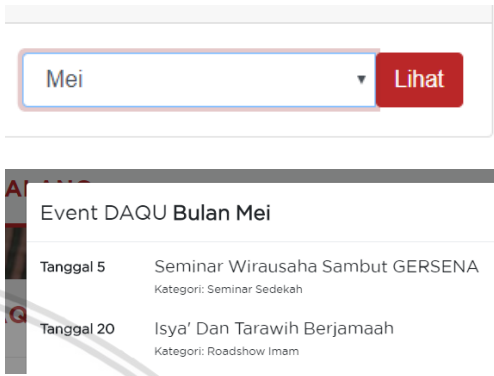
Tabel 5.5 Spesifikasi Purwarupa dengan 8 Golden Rules Interface Design (Lanjutan)

8 Golden Rules	Deskripsi Prinsip	Contoh Hasil Purwarupa
<i>Cater to universal usability</i>	Purwarupa yang dihasilkan menyediakan fitur <i>shortcut</i> yakni kolom pencarian.	
<i>Offer informative feedback</i>	Purwarupa yang dihasilkan dapat memberikan umpan balik yang informatif.	
<i>Design dialogs to yield closure</i>	Purwarupa yang dihasilkan menggambarkan proses interaksi secara lengkap.	

Tabel 5.5 Spesifikasi Purwarupa dengan 8 Golden Rules Interface Design (Lanjutan)

8 Golden Rules	Deskripsi Prinsip	Contoh Hasil Purwarupa
<i>Prevent errors</i>	Purwarupa yang dihasilkan dapat memberikan informasi penanganan kesalahan yakni validasi <i>form</i> dan pencarian gagal.	 
<i>Permit easy reversal of actions</i>	Purwarupa yang dihasilkan menyediakan pembalikan aksi dengan mudah yakni tombol <i>reset</i> / kembali.	 
<i>Support internal locus of control</i>	Purwarupa yang dihasilkan menyediakan fitur kendali yakni tombol kembali / batal / tutup.	

Tabel 5.5 Spesifikasi Purwarupa dengan 8 Golden Rules Interface Design (Lanjutan)

8 Golden Rules	Deskripsi Prinsip	Contoh Hasil Purwarupa
<i>Reduce short-term memory load</i>	Purwarupa yang dihasilkan dapat menampilkan informasi atau pesan dari masukan pengguna dengan kesan ingatan sesuai dengan hasil yang ditampilkan seperti masukan “Mei” menampilkan hasil “Bulan Mei”	 <p>The screenshot shows a web interface. At the top, there is a dropdown menu with 'Mei' selected and a red 'Lihat' button. Below this, there is a section titled 'Event DAQU Bulan Mei'. It lists two events: 'Tanggal 5 Seminar Wirausaha Sambut GERSENA' with the category 'Seminar Sedekah', and 'Tanggal 20 Isya' Dan Tarawih Berjamaah' with the category 'Roadshow Imam'.</p>

BAB 6 EVALUASI DAN ANALISIS

6.1 Pengujian Pengembangan Desain Antarmuka Situs Web

Setelah seluruh rancangan antarmuka dibuat secara detail dalam bentuk *prototype hi-fi* dilakukan evaluasi hasil rancangan antarmuka untuk mendapat nilai yang valid untuk diterapkan maupun landasan menuju tahap pengembangan atau implementasi. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mencakup penerapan teknik *user testing* untuk mendapatkan *feedback* dan penilaian evaluasi pada aspek *usability*, *credibility*, *loyalty*, dan *appearance* yang diadopsi dari *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q). Untuk melaksanakan evaluasi, peneliti menentukan kelompok pengguna yang sesuai untuk menjadi responden, yakni 5 responden untuk *user testing* yang akan memberikan hasil secara kualitatif berupa *feedback* terhadap situs web yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan pengujian dengan 20 responden untuk kuesioner SUPR-Q yang akan memberikan hasil secara kuantitatif terhadap situs web yang dikembangkan. Kuesioner SUPR-Q digunakan untuk mendapatkan nilai SUPR-Q pada aspek *usability*, *credibility*, *appearance*, dan *loyalty*.

6.1.1 Menentukan Kelompok Responden

Dalam pelaksanaan pengujian, responden ditentukan dan dibagi menjadi 3 kelompok yakni *stakeholder*, donatur dan non-donatur. Untuk pengujian *user testing* responden yang ikut serta sejumlah 5 orang guna mendapatkan data kualitatif. Berikut daftar responden untuk pelaksanaan pengujian *user testing* dijelaskan pada Tabel 6.1.

Tabel 6.1 Daftar Responden Pengujian User Testing

No.	Nama Responden	Pekerjaan	Kelompok
1	Irfan Sidkan Hakim	Admin Database	<i>Stakeholder</i>
2	Qariatu Tayyibatul Jannah	Admin Media	<i>Stakeholder</i>
3	Chinthika Nova Febria A. P.	Customer Service	<i>Stakeholder</i>
4	Brilian Yusuf	Pekerja Lepas (<i>Freelancer</i>)	Donatur
5	Sandi Joko Lelono	Karyawan Swasta	Non-donatur

Untuk pengujian kuesioner SUPR-Q responden yang turut serta sejumlah 20 orang guna mendapatkan data secara kuantitatif. Berikut daftar responden untuk pelaksanaan pengujian *user testing* dijelaskan pada Tabel 6.2.

Tabel 6.2 Daftar Responden Pengujian Kuesioner SUPR-Q

No.	Nama Responden	Pekerjaan	Kelompok
1	Hanif Rafidi	Mahasiswa	Non-Donatur
2	M Oktoda N	Mahasiswa	Non-Donatur
3	Restu Pambudi	Mahasiswa	Non-Donatur
4	M Fikri	Karyawan Swasta	Donatur
5	Markun	Pegawai Swasta	Donatur
6	Andi M Raga Punggawa	Mahasiswa	Non-Donatur
7	Muhammad Audi	Mahasiswa	Non-Donatur
8	Ahmad Luthfi Teguh A	Mahasiswa	Non-Donatur
9	William Gunawan	Programmer	Non-Donatur
10	Adhitira F R	Mahasiswa	Non-Donatur
11	Sandi Joko Lelono	Wiraswasta	Non-Donatur
12	Sri Nurhayati	PNS	Non-Donatur
13	Abdul Qadir	PNS	Donatur
14	Suhhy Ramzini	Mahasiswa	Donatur
15	Muhammad Tegar N	Mahasiswa	Non-Donatur
16	Ratnawati	PNS	Donatur
17	Tauchid Widhie Djatmiko	Pensiun PNS	Donatur
18	Yudistira Maulana	Mahasiswa	Non-Donatur
19	Brilian Yusuf	Pekerja Lepas (Freelancer)	Donatur
20	Desi Triwulandari	Pelajar	Donatur

Pengujian kuesioner SUPR-Q hanya ditujukan kepada pengguna donatur dan non-donatur tanpa *stakeholder*, karena kuesioner SUPR-Q memiliki unsur kredibilitas dimana menurut peneliti tidak sesuai untuk diujikan ke *stakeholder*. Dalam proses pelaksanaan pengujian, seluruh responden akan diberi penjelasan terkait teknis pengujian menggunakan skenario pengujian yang dibuat oleh peneliti.

6.1.2 Mendefinisikan Skenario Pengujian

Untuk membantu menjelaskan teknis pengujian, dibuat beberapa skenario tugas yang sesuai untuk dilakukan oleh responden. Skenario tersebut dibuat menjadi beberapa daftar tugas yang bersifat umum mencakup fungsi-fungsi atau alur kerja sesuai dengan situs web yang dikembangkan. Berikut ini pada Tabel 6.3

merupakan skenario yang dibuat untuk pengerjaan tugas secara umum yang diberikan kepada responden sebagai langkah pengujian, dimana untuk rincian skenario yang lebih digunakan terdapat pada Lampiran D.

Tabel 6.3 Skenario Tugas Pengujian

No.	Skenario Tugas	Konteks Pelaksanaan
1	Melihat artikel “Semarak GERSENA di Kota Malang” dengan menggunakan kolom pencarian.	Pengguna akan diminta untuk mencari suatu produk melalui kolom pencarian
2	Melihat <i>event</i> “Isya’ Dan Tarawih Berjamaah” berdasarkan <i>timeline</i> bulan “Mei”.	Pengguna diminta untuk menemukan informasi tentang sebuah <i>event</i> melalui kolom <i>timeline</i> yang disediakan.
3	Melihat <i>event</i> “Isya’ Dan Tarawih Berjamaah” berdasarkan <i>filter</i> “Semua Kategori”.	Pengguna diminta untuk menemukan informasi tentang sebuah <i>event</i> melalui filter kategori <i>event</i> yang disediakan.
4	Melakukan sedekah transfer pada program “sedekah operasi qur’an”.	Pengguna diminta melakukan konfirmasi sedekah pada form program sedekah yang telah disediakan.
5	Melihat detail laporan sedekah program “sedekah jembatan kehidupan” dan daftar donaturnya.	Pengguna diminta untuk melihat detail laporan sedekah program tertentu dan daftar donatur.
6	Menjelajahi seluruh konten situs web DAQU Malang.	Pengguna diminta untuk melakukan penjelajahan ke seluruh konten yang disediakan situs web DAQU Malang

Skenario tugas yang dijelaskan diatas adalah petunjuk untuk membantu pelaksanaan pengujian dengan *user testing* yang akan menghasilkan data secara kualitatif berupa *feedback* dari responden. Selain itu, untuk mendapatkan data pengujian secara kuantitatif peneliti menggunakan kuesioner SUPR-Q kepada 20 responden. Kuesioner SUPR-Q yang digunakan mengadopsi aspek pengujian *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty* serta menerapkan perhitungan berdasarkan penelitian sebelumnya. Kuesioner tersebut dijelaskan pada Gambar 6.1 sebagai berikut.

- 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Biasa Saja
 4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Saya merasa ingin kembali mengunjungi situs web DAQU Malang di kemudian hari.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	Mudah bagi saya untuk mengoperasikan / menelusuri setiap halaman situs web DAQU Malang.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3	Seluruh informasi di situs web DAQU Malang kredibel (dapat dipercaya).	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4	Saya merasa situs web DAQU Malang memiliki tampilan yang menarik.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	Informasi yang disajikan situs web DAQU Malang terpercaya.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6	Tampilan situs web DAQU Malang nyaman dan sederhana.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7	Situs web DAQU Malang mudah untuk digunakan.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

Seberapa besar keinginan Anda untuk merekomendasikan situs web DAQU Malang kepada teman maupun keluarga Anda?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11

Tidak Akan Pernah Biasa Saja Sangat Ingin

Gambar 6.1 Kuesioner SUPR-Q

Responden yang telah dipilih untuk melaksanakan pengujian diberikan penjelasan teknis pengujian sesuai metode pengujiannya yakni skenario bagi responden pengujian *user testing* sejumlah 5 orang dan kuesioner SUPR-Q kepada responden sejumlah 20 orang.

6.1.3 Menganalisis Hasil Pengujian

Setelah melaksanakan pengujian kepada responden, penelitian dilanjutkan untuk menganalisis hasil pengujian baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif. Pada penelitian ini, metode *user testing* dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari responden sehingga dapat mengetahui bagaimana kesan dan komentar dari pengalaman pengguna terhadap situs web yang dikembangkan. Hasil dari pengujian *user testing* ini dirangkum dan dijelaskan pada Tabel 6.4 berikut ini.

Tabel 6.4 Hasil Pengujian *User Testing*

No.	Skenario Tugas	Feedback dari Responden
1	Melihat artikel “Semarak GERSENA di Kota Malang” dengan menggunakan kolom pencarian.	<p>a) Fitur pada kolom pencarian masih kurang action enter.</p> <p>b) Kolom pencarian cukup mudah ditemukan, alangkah lebih baik ditambahkan pilihan rekomendasi artikel sesuai masukan pengguna.</p> <p>c) Tampilan sudah bagus dan menarik, tapi untuk konten maupun artikel mungkin bisa ditambahkan video sebagai informasi untuk mengatasi pengguna yang lebih suka dengan audio visual.</p> <p>d) Sangat membantu, namun kolom pencarian sebaiknya terdapat pada setiap halaman situs web.</p> <p>e) Tampilannya sederhana namun tidak membuat pembaca merasa jenuh untuk menikmati info yang disajikan. Selain itu kolom pencarian membantu sekali untuk mengakses informasi lebih lanjut. Sebagai saran agar pengunjung bisa lebih mudah menemukan artikel dari pencarian, alangkah baiknya disajikan rekomendasi sesuai kode kata masukan yang berkaitan sesuai dengan isi konten artikel tersebut.</p>
2	Melihat event “Isya’ Dan Tarawih Berjamaah” berdasarkan <i>timeline</i> bulan “Mei”.	<p>a) Lebih baik ada pengurangan aksi dalam penggunaan fitur timeline, usahakan keluar <i>pop up</i> setelah memilih bulan tanpa harus klik tombol lagi.</p> <p>b) Konten <i>event</i> alangkah lebih baik dibuatkan navigasi khusus dan tambahan konten terkait santri/ustadz yang menginspirasi dan berprestasi.</p> <p>c) Pada tampilan <i>pop up event</i> ditambahkan keterangan untuk lebih memperjelas bahwa <i>event</i> tersebut terlaksana atau akan datang.</p>

Tabel 6.4 Hasil Pengujian *User Testing* (Lanjutan)

No.	Skenario Tugas	Feedback dari Responden
		<p>d) Sudah membantu lebih mudah menemukan <i>event</i> yang diinginkan, fitur <i>timeline</i> ini lebih baik disediakan di setiap halaman khusus event.</p> <p>e) Sangat membantu, pengunjung bisa mengetahui kegiatan dari tiap bulan, dan rencana untuk bulan berikutnya.</p>
3	Melihat <i>event</i> "Isya' Dan Tarawih Berjamaah" berdasarkan <i>filter</i> "Semua Kategori".	<p>a) Pada konten <i>event</i> yang disajikan, ditambahi fitur pendaftaran ikut serta event tersebut.</p> <p>b) Bisa ditambahkan pendaftaran event DAQU Malang.</p> <p>c) Susunan tampilan sudah bagus dan sesuai, serta mungkin bisa ditambahkan fitur pendaftaran untuk upcoming event dengan formulir yang dapat diisi calon peserta.</p> <p>d) Membantu lebih mudah menemukan <i>event</i> yang diinginkan, fitur <i>filter</i> kategori ini lebih baik disediakan di setiap halaman khusus event.</p> <p>e) Disediakan menu khusus event biar lebih mudah ditemukan, untuk pembagian <i>event</i> yang sudah berjalan atau <i>event</i> yang akan datang sudah cukup informatif.</p>
4	Melakukan sedekah transfer pada program "sedekah operasi qur'an".	<p>a) Lebih baik terdapat tambahan pilihan fitur untuk melakukan transaksi pada situs tidak hanya konfirmasi sedekah.</p> <p>b) Untuk prosedur transaksi pada jenis program sedekah ditambahi informasi sebagai akad sedekah.</p>

Tabel 6.4 Hasil Pengujian *User Testing* (Lanjutan)

No.	Skenario Tugas	Feedback dari Responden
		<p>c) Sudah sangat baik dan informatif, sehingga bisa membantu orang awam untuk memahami program DAQU dengan baik. Saran untuk setiap informasi program sedekah diberi tombol ikut bersedekah secara menyeluruh.</p> <p>d) Kurang mudah menemukan maksud program sedekah, bisa dibuatkan sub menu setiap program sedekah untuk lebih jelas.</p> <p>e) Agak lama menemukan sedekah operasi quran. Lebih baik disediakan sub menu per program.</p>
5	Melihat detail laporan sedekah program "sedekah jembatan kehidupan" dan daftar donaturnya.	<p>a) Ditambahkan aksi klik konten laporan sedekah untuk mendapat laporan detail sedekah hanya satu program secara khusus.</p> <p>b) Ditambahkan fitur cetak atau kirim laporan detail sedekah ke email. Sehingga dapat memperjelas dan lebih meyakinkan.</p> <p>c) Tampilan sudah bagus dan konten sudah informatif sesuai untuk info donatur yang ditampilkan. Sebagai saran jika donatur berkenan ditambahkan halaman profil donatur yang turut berdonasi untuk memberikan transparansi dan eksistensi dengan tujuan lebih meyakinkan.</p> <p>d) Sebagai media transparansi laporan donasi sudah cukup jelas dan mudah ditemukan.</p>

Tabel 6.4 Hasil Pengujian *User Testing* (Lanjutan)

No.	Skenario Tugas	Feedback dari Responden
		e) Masih cukup bingung mencari maksudnya diawal. Namun, laporan detail sedekah yang disajikan sudah cukup informatif hanya konten daftar donatur terlalu besar dan belum bisa disimpan atau dicetak.
6	Menjelajahi seluruh konten situs web DAQU Malang.	<p>a) Bagian konten dokumentasi lebih baik dibuatkan menu khusus baru yang sesuai.</p> <p>b) Pada setiap konten yang memiliki keterkaitan, ditambahkan link atau tombol yang dapat menghubungkan.</p> <p>c) Halaman situs tata cara KTT dan Sedekah sudah sangat bagus. Jika boleh menambahkan akan sangat membantu jika ditambahkan fitur live chat dengan pihak DAQU Malang guna memberi layanan jika ada pertanyaan langsung.</p> <p>d) Secara keseluruhan konten cukup mudah dipahami namun beberapa masih cukup sulit ditemukan.</p> <p>e) Tampilan sangat menarik hanya pembagian menu konten kurang detail untuk event, kabar dan sejenisnya. Bisa dibuat menu yang membaginya lebih mudah.</p>

Hasil dari pengujian *user testing* diatas merupakan rangkuman dari *feedback* responden secara keseluruhan (Lampiran D). Pengujian dilakukan kepada responden secara langsung dengan memberikan petunjuk skenario tugas untuk diisi dan disajikan situs yang telah dikembangkan. Setelah pengisian skenario tugas selesai, dilakukan ulasan ulang untuk memperjelas *feedback* hasil pengujian sehingga lebih sesuai dalam proses analisis hasil. Dari hasil skenario tugas tersebut kemudian dilakukan analisis yang memberikan hasil dengan nilai positif sebagai kelebihan dan nilai negatif sebagai kekurangan untuk dilakukan perbaikan kedepannya yang dijelaskan pada Tabel 6.5 berikut ini.

Tabel 6.5 Hasil Analisis Pengujian *User Testing*

No.	Skenario Tugas	Nilai Positif (Kelebihan)	Nilai Negatif (Kekurangan)
1	Melihat artikel “Semarak GERSENA di Kota Malang” dengan menggunakan kolom pencarian.	a) Kolom pencarian cukup mudah ditemukan dan bisa membantu. b) Tampilan sudah bagus dan menarik.	a) Kolom pencarian kurang aksi <i>enter</i> . b) Kolom pencarian harusnya terdapat pada setiap halaman situs web. c) Diperlukan video dalam artikel. d) Kolom pencarian diperlukan rekomendasi artikel sesuai masukan pengguna.
2	Melihat <i>event</i> “Isya’ Dan Tarawih Berjamaah” berdasarkan <i>timeline</i> bulan “Mei”.	a) Fitur sudah bisa membantu lebih mudah menemukan <i>event</i> .	a) Pengurangan aksi dalam penggunaan fitur <i>timeline</i> . b) Disediakan di setiap halaman khusus <i>event</i> .
3	Melihat <i>event</i> “Isya’ Dan Tarawih Berjamaah” berdasarkan <i>filter</i> “Semua Kategori”.	a) Konten sudah disajikan secara cukup informatif.	a) Ditambahi fitur pendaftaran ikut serta <i>event</i> .
4	Melakukan sedekah transfer pada program “sedekah operasi qur’an”.	a) Tampilan sudah sangat baik dan informatif.	a) Disediakan sub menu per program sedekah. b) Diberi tambahan pilihan fitur untuk melakukan transaksi tak hanya konfirmasi.

Tabel 6.5 Hasil Analisis Pengujian *User Testing* (Lanjutan)

No.	Skenario Tugas	Nilai Positif (Kelebihan)	Nilai Negatif (Kekurangan)
5	Melihat detail laporan sedekah program “sedekah jembatan kehidupan” dan daftar donaturnya.	a) Tampilan sudah bagus dan konten sudah informatif. b) Laporan donasi sudah cukup jelas dan mudah ditemukan.	a) Ditambahkan aksi klik konten laporan sedekah. b) Ditambahkan fitur cetak atau kirim laporan detail sedekah ke email. c) Ditambahkan halaman profil donatur
6	Menjelajahi seluruh konten situs web DAQU Malang.	a) Secara keseluruhan konten mudah dipahami. b) Terdapat halaman tata cara Kajian Tahsin Tahfidz dan Sedekah yang sudah sangat bagus.	a) Beberapa konten masih sulit ditemukan. Butuh pembagian menu baru yang lebih sesuai. b) Perlu tambahan fitur live chat dengan pihak DAQU Malang.

Penjelasan hasil analisis pengujian *user testing* diatas memberikan gambaran nilai positif dan nilai negatif terhadap hasil pengembangan situs web yang sudah dikembangkan dengan metode *Goal Directed Design*. Hal tersebut guna mengetahui bagaimana kelebihan dan kekurangan dalam mengembangkan sebuah produk dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* secara kualitatif yang akan dirangkum ke dalam kesimpulan penelitian. Evaluasi ini memberikan hasil secara kualitatif yang menggambarkan bahwa pengembangan rancangan situs web menggunakan metode *Goal Directed Design* memiliki nilai positif dalam tampilan dan nilai negatif dengan masih kurangnya struktur informasi yang disajikan. Selain menilai secara kualitatif, terdapat juga nilai pengujian secara kuantitatif dengan menggunakan kuesioner SUPR-Q. Hasil yang diperoleh dari pengujian ini ditampilkan pada Tabel 6.6 berikut ini.

Tabel 6.6 Hasil Pengujian Kuesioner SUPR-Q

Responden	KS1	KS2	KS3	KS4	KS5	KS6	KS7	JM1	KS8	JM2	TL
1	4	4	4	4	4	2	4	26	4	2	28
2	3	3	4	2	3	3	3	21	7	3.5	24.5
3	5	5	5	5	5	5	5	35	7	3.5	38.5
4	4	3	4	3	4	2	3	23	6	3	26
5	4	3	3	4	4	3	4	25	7	3.5	28.5
6	4	3	5	4	3	4	3	26	10	5	31
7	4	4	4	5	4	4	4	29	10	5	34
8	3	4	3	3	3	4	4	24	8	4	28
9	4	4	4	5	3	4	4	28	6	3	31
10	3	4	4	4	4	4	4	27	6	3	30
11	4	3	4	3	4	4	3	25	7	3.5	28.5
12	3	4	4	3	4	3	4	25	9	4.5	29.5
13	3	2	3	2	3	3	2	18	3	1.5	19.5
14	3	3	3	4	3	4	3	23	6	3	26
15	3	4	3	3	3	4	4	24	7	3.5	27.5
16	5	4	4	5	4	5	4	31	10	5	36
17	5	4	4	5	3	5	5	31	11	5.5	36.5
18	3	1	4	5	2	5	3	23	8	4	27
19	5	4	3	5	3	5	5	30	9	4.5	34.5
20	5	4	5	5	5	5	5	34	11	5.5	39.5
Total Akhir											604
Jumlah Nilai Maksimum											810
Nilai SUPR-Q											74.57

Penilaian pada hasil pengujian kuesioner SUPR-Q diatas merupakan data analisis dari keseluruhan penilaian yang diberikan oleh responden (Lampiran D). Data hasil pengujian dianalisis menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* untuk mendapatkan nilai akhir SUPR-Q dengan perhitungan yang mengadopsi penelitian sebelumnya yakni jumlah nilai dari pertanyaan kuesioner 1-7 (JM1) ditambah dengan setengah dari nilai pertanyaan 8 pada kuesioner (JM2), kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan. Rumus perhitungan nilai SUPR-Q yang mengadopsi penelitian sebelumnya ditampilkan pada Gambar 6.2 berikut ini.

$$\text{Nilai SUPR-Q} = \frac{\text{Jumlah Nilai Diperoleh}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 6.2 Rumus Perhitungan Nilai SUPR-Q

(Sumber: Hidayat, 2017)

Pada Tabel 6.6 menunjukkan hasil dari kuesioner SUPR-Q dimana dapat diketahui bahwa terdapat penilaian terendah dilakukan oleh responden ke 13 dengan memberikan nilai sebesar 19,5. Sedangkan penilaian tertinggi dilakukan oleh responden ke 3 dengan memberikan nilai sebesar 38,5. Untuk hasil penilaian keseluruhan kuesioner SUPR-Q dengan menggunakan rumus tersebut (Gambar 6.2) didapatkan nilai SUPR-Q sebesar 74,57%. Nilai tersebut bila dikonversikan berdasarkan skala konversi (Gambar 2.5) kategori nilai *usability* pada landasan teori termasuk pada kategori C yakni bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Oleh karena itu, dapat diinterpretasikan bahwa situs web yang dikembangkan secara keseluruhan dapat diterima dan dinilai baik oleh para responden sebagai perwakilan donatur maupun non-donatur.

Selain penilaian secara keseluruhan, nilai hasil pengujian kuesioner SUPR-Q dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana nilai disetiap aspek pembentuk SUPR-Q yakni *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty*. Rumus perhitungan hasil penilaian setiap aspek sama dengan rumus perhitungan secara keseluruhan. Namun dilakukan pengelompokan nilai pada setiap aspek sesuai dengan pertanyaan pada kuesioner SUPR-Q. Untuk aspek *usability* dilakukan penggabungan nilai pada pertanyaan kuesioner nomor 2 dan nomor 7 (KS2 dan KS7). Untuk aspek *credibility* dilakukan penggabungan nilai pada pertanyaan kuesioner nomor 3 dan nomor 5 (KS3 dan KS5). Untuk aspek *appearance* dilakukan penggabungan nilai pada pertanyaan kuesioner nomor 4 dan nomor 6 (KS4 dan KS6). Untuk aspek *loyalty* dilakukan penggabungan nilai pada pertanyaan kuesioner nomor 1 dan nomor 8 (KS1 dan KS8). Penilaian ini ditampilkan pada Tabel 6.7 berikut ini.

Tabel 6.7 Hasil Pengujian Kuesioner SUPR-Q Pada Setiap Aspek

Responden	<i>Usability</i>	<i>Credibility</i>	<i>Appearance</i>	<i>Loyalty</i>
1	8	8	6	6
2	6	7	5	6.5
3	10	10	10	8.5
4	6	8	5	7
5	7	7	7	7.5
6	6	8	8	9
7	8	8	9	9
8	8	6	7	7

Tabel 6.7 Hasil Pengujian Kuesioner SUPR-Q Pada Setiap Aspek (Lanjutan)

Responden	Usability	Credibility	Appearance	Loyalty
9	8	7	9	7
10	8	8	8	6
11	6	8	7	7.5
12	8	8	6	7.5
13	4	6	5	4.5
14	6	6	8	6
15	8	6	7	6.5
16	8	8	10	10
17	9	7	10	10.5
18	4	6	10	7
19	9	6	10	9.5
20	9	10	10	10.5
Total	146	148	157	153
Jumlah Maksimal	200	200	200	210
Nilai Faktor (%)	73	74	78.5	72.86

Pada Tabel 6.7 diatas menunjukkan hasil dari kuesioner SUPR-Q pada setiap aspek. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa aspek *usability* memiliki nilai sebesar 73% yang termasuk pada kategori C (Gambar 2.5) yakni bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Untuk aspek *credibility* memiliki nilai sebesar 74% yang termasuk pada kategori C yakni bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Dan aspek *appearance* memiliki nilai sebesar 78,5% yang termasuk pada kategori C yakni bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Sedangkan aspek *loyalty* memiliki nilai sebesar 72,86% yang termasuk pada kategori C yakni bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Semua konversi nilai yang dilakukan sesuai dengan skala konversi kategori nilai *usability* pada landasan teori (Gambar 2.5). Oleh karena itu, dapat diinterpretasikan bahwa situs web yang dikembangkan baik dari aspek *usability*, *credibility*, *appearance* maupun *loyalty* dapat diterima dan dinilai baik oleh para responden sebagai perwakilan donatur maupun non-donatur.

Jika ditarik keterkaitan antara pengujian secara kualitatif dan kuantitatif, maka dapat dihubungkan hasil nilai kuesioner SUPR-Q setiap aspek (Tabel 6.7) dengan hasil analisis pengujian *user testing* (Tabel 6.5). Hasil nilai kuesioner SUPR-Q pada setiap aspek yang memiliki nilai aspek tertinggi ialah *appearance* sebesar 78,5% sesuai banyaknya *feedback* positif yang mendominasi seperti tampilan sudah

sangat baik, menarik dan informatif. Pada aspek *credibility* dan *usability* yang menengahi dengan nilai sebesar 74% dan 73% karena *feedback* positif dan negatif yang cukup seimbang. Hal tersebut dapat diketahui sesuai konten laporan donasi dan tata cara donasi sudah cukup jelas dan mudah ditemukan dan navigasi dan informasi yang disediakan informatif sehingga mudah dipahami sebagai uraian nilai positif, kurangnya fitur cetak laporan dan beberapa fitur (kolom pencarian) yang kurang maksimal sebagai uraian nilai negatif. Sedangkan pada aspek *loyalty* sebesar 72,86% yang dapat dilihat hubungannya dengan banyaknya *feedback* negatif yang cukup mendominasi seperti kurangnya fitur yang dapat lebih membantu layaknya fitur *chatting* secara langsung, fitur pendaftaran *event* dan transaksi donasi yang langsung menggunakan situs tidak hanya konfirmasi donasi.



BAB 7 PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap *research* dari metode *Goal Directed Design* menghasilkan dokumen yang diperoleh dari wawancara kepada 9 responden. Responden tersebut terdiri dari 3 *stakeholder* yang menjelaskan beberapa aspek terkait identitas, definisi ruang lingkup dan tujuan proyek, motivasi dan prioritas proyek, gambaran teknis, kondisi bisnis yang sedang jalan saat ini, strategi bisnis kedepannya, dan kebutuhan umum lainnya. Sedangkan 6 pengguna umum wawancara terhadap pengguna umum memberikan penjelasan meliputi aspek identitas responden, motivasi responden, tujuan dan prioritas responden, kemampuan dan aktifitas responden serta kebutuhan umum lainnya dari pengguna umum. Hasil tersebut dimuat menjadi *statement of work* yang berupa tabel rangkuman hasil wawancara dan dijadikan bahan penelitian tahap selanjutnya.
2. Pada tahap *modelling* dari metode *Goal Directed Design* menghasilkan persona yang mengandung enam variabel yang menggambarkan masing-masing kelompok pengguna yakni demografi, tujuan, motivasi, prioritas, teknis dan gambaran umum ditambahkan dengan foto fiktif yang dapat mewakili pengguna sesuai dengan teori yang digunakan. Data persona diperoleh sesuai dengan hasil wawancara pada tahap sebelumnya.
3. Pada tahap *requirement definition* dari metode *Goal Directed Design* menghasilkan domain atau konten yang dirangkum dari pemetaan kebutuhan situs web yang dikembangkan sesuai tujuan pengguna dari hasil tahapan sebelumnya. Hasil tersebut digambarkan dalam bentuk tabel deskripsi kebutuhan perancangan situs web yang berjumlah 25 domain. Selain itu, pada tahap *requirement definition* menghasilkan informasi terkait kebutuhan lingkungan situs web mencakup perangkat keras, perangkat lunak, *web server*, dan kebutuhan lingkungan lainnya. Semua hasil tahap ini dilanjutkan sebagai solusi terkait design framework yang dibuat pada tahap selanjutnya.
4. Pada tahap *design framework* dari metode *Goal Directed Design* menghasilkan konsep rancangan produk keseluruhan yang ditampilkan secara detail dalam bentuk *wireframe* berdasarkan *hierarchical task analysis*. Hasil ini diperoleh dari pelaksanaan teknik *card sorting* terhadap 15 responden yang terbagi atas *stakeholder*, donatur dan non-donatur dengan 25 domain yang didapat dari tahap sebelumnya.
5. Pada tahap *design refinement* dari metode *Goal Directed Design* menghasilkan purwarupa guna menyempurnakan detail rancangan pada

tahap sebelumnya. Jenis purwarupa yang dihasilkan adalah tipe *prototype hi-fi*. Purwarupa tersebut juga dikembangkan dengan mengadaptasi prinsip 8 *Golden Rules Interface Design* yakni *strive for consistency, cater to universal usability, offer informative feedback, design dialogs to yield closure, prevent errors, permit easy reversal of actions, support internal locus of control, dan reduce short-term memory load*. Puncak hasil tahap ini merupakan hasil dokumentasi desain purwarupa sesuai perancangan dan deskripsi setiap tampilan yang disempurnakan menggunakan prinsip yang telah diadopsi sehingga siap digunakan untuk pengujian pada tahap selanjutnya.

6. Pada tahap *design support* dari metode *Goal Directed Design* menghasilkan nilai yang valid terhadap situs web yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menerapkan teknik *user testing* yang menghasilkan *feedback* dari 5 responden. Evaluasi ini memberikan hasil secara kualitatif berdasarkan *feedback* responden yang memiliki nilai positif dalam hasil tampilan dan nilai negatif dengan hasil masih kurangnya struktur informasi yang disajikan. Selain itu, terdapat penilaian evaluasi pada aspek *usability, credibility, appearance dan loyalty* dengan mengadopsi dari Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q) kepada 20 responden yang terbagi atas donatur dan non-donatur. Secara keseluruhan aspek penilaian dengan kuesioner SUPR-Q didapatkan nilai SUPR-Q sebesar 74,57% yang termasuk pada kategori C yakni bernilai baik dan dapat diterima (*acceptable*). Dengan masing-masing aspek *usability* sebesar 73%, aspek *credibility* sebesar 74%, aspek *appearance* sebesar 78,5%, aspek *loyalty* sebesar 72,86%. Dari hasil-hasil penilaian tersebut dapat diinterpretasikan bahwa situs web yang dikembangkan baik dari aspek *usability, credibility, appearance maupun loyalty* maupun keseluruhan aspek dapat diterima dan dinilai baik oleh para responden yang mewakili pengguna donatur dan non-donatur.

7.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang dapat diberikan oleh penulis sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan guna untuk penelitian selanjutnya:

1. Berdasarkan hasil evaluasi terkait kebutuhan struktur informasi masih kurang atau dominan bernilai negatif, sehingga lebih baik dilakukan teknik secara iterasi pada tahap *requirement definition* ataupun *design framework* untuk mendapatkan kebutuhan yang maksimal sebelum dilakukan pengembangan pada tahap selanjutnya.
2. Metode *Goal Directed Design* digunakan untuk perbaikan perancangan situs web, dapat dilakukan evaluasi terlebih dahulu dengan tambahan metode evaluasi lain, sehingga dalam tahap *design support* dapat dilakukan analisis perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah perbaikan rancangan situs web.

DAFTAR PUSTAKA

- Amann, K., 2009. *Goal-Directed Design*. [online] Tersedia di <<https://confluence.sakaiproject.org/display/UX/Goal-Directed+Design>> [diakses pada 10 Februari 2018].
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J., 2009. *Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale*. *Journal of Usability Studies*, Vol. 4, Issue 3, pp. 114-123. Tersedia pada: <http://uxpajournal.org/wp-content/uploads/sites/8/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf>. [diakses pada 15 Februari 2018].
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D., 2007. *About Face 3 The Essentials of Intercation Design*. Canada: Wiley Publishing Inc., Indianapolis, Indiana.
- Daqumalang.or.id, 2018. *Beranda Situs Web DAQU Malang*. PPPA Daarul Qur'an Malang. [online] Tersedia di <<http://daqumalang.or.id>> [diakses pada 10 Februari 2018].
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G.D. & Beale, R., 2004. *Human-Computer Interaction*. 3rd ed. London: Pearson Education Limited.
- Fadhilah, N., Rokhmawati, R., & Az-Zahra, H., 2017. Perbaikan Antarmuka dan Pengembangan Fitur Baru Situs Web Indonesian Future Leaders Chapter Malang menggunakan Framework Affordance-Based Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, p. 759-767, ISSN 2548-964X. Tersedia pada: <<http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/957>>. [diakses pada 14 Februari 2018].
- Foundation, I. D., 2018. *How to Conduct User Interviews*. [online] Tersedia di <<https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-conduct-user-interviews>> [diakses pada 15 Februari 2018].
- Garrett, J., 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. United States: New Riders Publishing.
- Hidayat, 2017. *Pengujian Penggunaan Laman Universitas Padjadjaran dengan Menggunakan SUPR-Q*. [pdf] Tersedia di <<https://www.academia.edu/31621335/>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Hoffman, D., 2009. *The User-Interface Theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception To Swift Extinction*. Tersedia di <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.307.1279>> [diakses pada 15 Februari 2018].
- Ichsan, M.F., Sabariah, M.K., & Effendy, V., 2015. *Modeling the User Experience of Interactive Media Application in Introduction to Drawing for Early Childhood Education Using Hierarchical Task Analysis Method*. Tersedia di <<http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/3470>> [diakses pada 22 Februari 2018].

- King, A., 2009. *Goalchase: A Motivation-Driven Design And Evaluation Framework for Interactive Systems*. London: University College London.
- Krug, S., 2006. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. Second Edition. [pdf] Barkeley, California USA: New Riders Publishing.
- Laila, S., Sabariah, M., & Suwawi, D.D.J., 2016. *UI Design of Collaborative Learning App for Final Assignment Subject Using Goal-Directed Design*. [pdf] Tersedia di <<http://ieeexplore.ieee.org/document/7571893/>> [diakses pada 10 Februari 2018].
- Maguire, Martin., 2001. *Methods To Support Human-Centred Design*. HUSAT Research Institute: Loughborough University.
- Measuringu.com., 2018. *SUPR-Q Full Licence*. [online] Tersedia di <<https://measuringu.com/product/suprq/>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Morville, P., & Rosenfeld, L., 2008. *Information Architecture for the World Wide Web, 3rd Edition - Designing Large-Scale Web Sites*. United States: O'Reilly Media, Inc.
- Neumann, P., 2004. *Prototyping*. [pdf] Tersedia di <<http://pages.cpsc.ucalgary.ca/~saul/pmwiki/uploads/Main/topic-neumann.pdf>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Nielsen, J., 2004. *Card Sorting: How Many Users to Test*. [online] Tersedia di <<https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-how-many-users-to-test/>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Nielsen, J., 2006. *Quantitative Studies: How Many Users to Test?*. [online] Tersedia di <<https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Nielsen, J., 2012. *How Many Test Users in a Usability Study?*. [online] Tersedia di <<https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Seffah, A., Donyaee, M., Kline, R., & Padda, H., 2009. *Usability Measurement: A Roadmap for a Consolidated Model*. [pdf] Tersedia di <https://hec.unil.ch/docs/files/53/322/measures_seffah.pdf> [diakses pada 15 Februari 2018].
- Sabariah, M., Ashshidhiqi, G., & Suwawi, D., 2016. *Recommendation of Information Architecture Design on Higher Education Institution Website Using Card Sorting Approach on Goal-Directed Design Method*. [pdf] Tersedia di <https://www.researchgate.net/profile/Mira_Sabariah> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Sauro, J. & James, R. L., 2016. *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Cambridge: Morgan Kauffman.

- Shneiderman, B. & Plaisant, C., 2005. *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction*, 4th edition. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Sommerville, I., 2011. *Software Engineering*. 9th Edition. [pdf] Boston: Addison-Wesley.
- Sutedja, B., & Harjoko, A., 2008. *Perancangan User Interface E-learning Berbasis Web*. [pdf] Tersedia di <<http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/753/633>> [diakses pada 08 Februari 2018].
- Usability.gov., 2018. *Card Sorting*. U.S. Department of Health & Human Services. [online] Tersedia di <<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/card-sorting.html>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Usability.gov., 2018. *Personas*. U.S. Department of Health & Human Services. [online] Tersedia di <<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html>> [diakses pada 15 Februari 2018].
- Usability.gov., 2018. *Wireframing*. U.S. Department of Health & Human Services. [online] Tersedia di <<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/wireframing.html>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Vidal, P. & Torres, D., 2005. *The Social Responsibility of Non-Profit Organisations*. Barcelona: Observatori del Tercer Sector.
- Wright, K. B., 2013. *How can I tell if a website is credible?*. UW Green Bay. [online] Tersedia di <<https://uknowit.uwgb.edu/page.php?id=30276>> [diakses pada 18 Maret 2018].
- Yamani, H., 2017. *Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Job Matching Profile Menggunakan Prinsip 8 Golden Rules Of Interface Design*. [pdf] Tersedia di <<http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/11127>> [diakses pada 14 Februari 2018].